

Nr. 2 Februar 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50

ASM aktueller software markt

ISSN 0933-1867

Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin

Hoppala !

3D CONSTRUCTION KIT
DER digitale
Lego-Kasten

SUPER FAMICON

Traummaschine
ohne Fehler?

Spiel des Monats POWERMONGER -

eine Legende
kehrt zurück!

Turtle-Fieber

Neues von
den mutierten
Pizza-Schildkröten

Germany strikes back...

PROJEKT PROMETHEUS
deutsches Adventure der Extra-Klasse

MAB©90

WRECKERS

Audiogenic

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO – Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielabauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

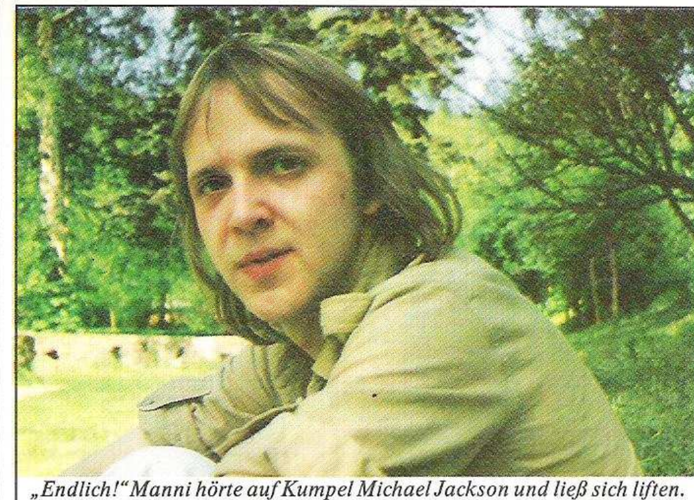
Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Auf die richtige Mischung kommt es an!

Ich weiß nicht, wie lange ich noch aufrecht sitzen kann, schreibe ich doch dieses feucht-fröhliche (?) Vorwort kurz vor Eintreffen meiner lästigen (?) Silvester-Gäste, schluck und hick... (Ihr müßt, glaub' ich, die beiden Worte austauschen), sorry! Ein jeeeeder muß ver... verrsteeen, daß es nicht einfach ist, an diesem Taaage zu arrbeiten, schluck und hick. Doch: Wie „weiland" Heribert („Guten abend, allerseits!") versuche ich, auf den Kohlschen Punkt zu kommen, schluck und hick... Wie an diesem denkwürdigen Tage kommt es auch bei ASM darauf an, richtig mixen zu können. Und das geht – schluck und hick – so:

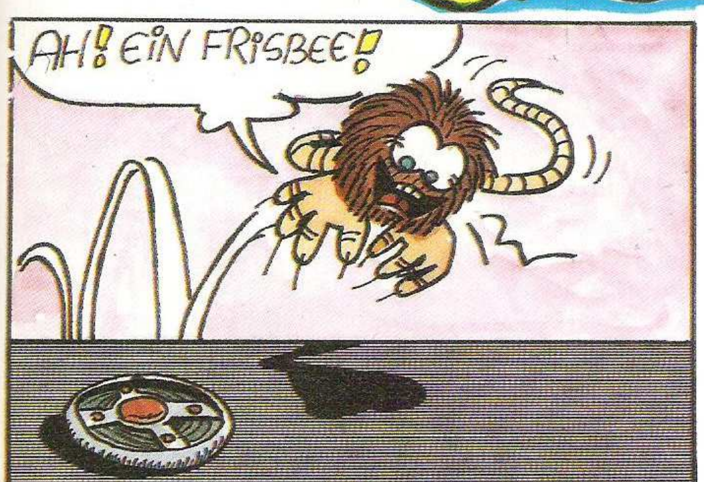
122 Cocktails, Long-Drinks und andere Mix-Getränke für die Bar und Zuhause sind zu beherrschen, dann ist man ein Zauberkünstler einfallsreicher Gastlichkeit. Hat man nämlich für jeden Anlaß das Richtige bereit – und immer noch ein paar Überraschungen dazu, schluck und hick... Was wollt' ich eigentlich sagen? Ach, ja: Allohohlische Getränke, schluck und hick; nochmal: Allohokliche Mixgetränke, die es in sich haben, mit Phantasie und Kennerschaft, rülps, ersonnen, feurige Elixiere der guten Laune, ha, ha, und tropische, nee, tröstliche, nein: köstliche – ich hab's, juchu – schluck und hick – Tropfen (Tropfen?) – das alles haben die Meistermixer aus der MSA-Redaktion hier übersichtlich geordert, nee, geordnet für die Leser, für die Apèritif-Stunde, Herbst- und Winterzeit, Familienfeier, vielerlei Gelegenheiten, und, nicht zu vergessen, für den Kater-Drink am nächsten Tag.
Außerdem findet Ihr in diesem Mist-,... Mixbuch alle Hilfsmittel, Zutaten und ein genau durchrechnetes, in der Praxis erprobtes – hick und schluck, einheitliches Maß-System nach gewohntem Standard ...
Der Torheit erster Schluß könnte nun, ich meine, es käme Euch vielleicht in den Sinn, daß ich nicht ganz da – bei der Sache –, schluck und hick, bin. Diese Vermutung liegt nicht weit entfernt, da ich momentan – huch, die Läute leuten ja schon – gar nich so recht weiß, wo ich... was ich... – schluck und weg ... Anmerkung d. Autors (38 Stunden später): Leider war es mir unmöglich, Euch etwas über unsere tollen Gewinnspiele, Mega-Titel und Hit-Games zu sagen. Da ich nun keine Lust mehr habe, nochmal von vorn zu beginnen, rufe ich Euch lediglich zu: Prosit! Cheers! A votre sante! Viva la Salute! Na zdorowje! ■

MANFRED KLEIMANN



„Endlich!" Manni hörte auf Kumpel Michael Jackson und ließ sich liften. Man beachte auch die Haartransplantation! *Foto: Dr. J.R. Yuing*

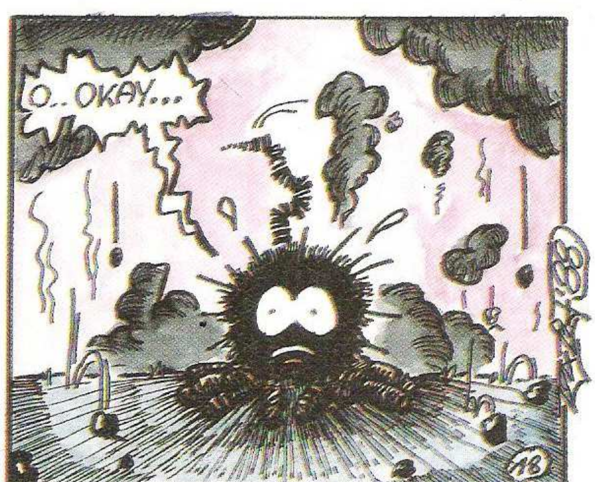












INH

Spiel des Monats:

Die Götter schlagen zurück: Wo Populous aufhörte, fängt der (inoffizielle) Nachfolger PowerMonger erst so richtig an.



ACTION



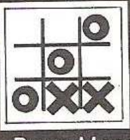
ADVENTURES



SIMULATION

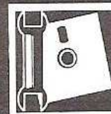


SPORT



STRATEGIE

ALT «5

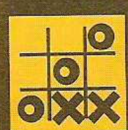




Lucasfilm macht Träume wahr: The Secret of Monkey Island ist ein Adventure der Extraklasse! Seite 10

SPIEL DES MONATS:

Schon über eineinhalb Jahre ist es her, daß ELECTRONIC ARTS mit POPULOUS einen absoluten Überflieger landete, und das Publikum durch die Bank weg begeisterte. Bei solch guten Programmen ist es mehr als verständlich, daß ein Nachfolger nochmals ordentlich Geld in die Kasse bringen soll. Und so brachte Electronic Arts just in diesen Tagen POWERMONGER, den inoffiziellen Nachfolger, heraus.



POWER-MONGER

System: Amiga und ST (getestet), PC (dauert noch), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Electronic Arts, Langley, England.

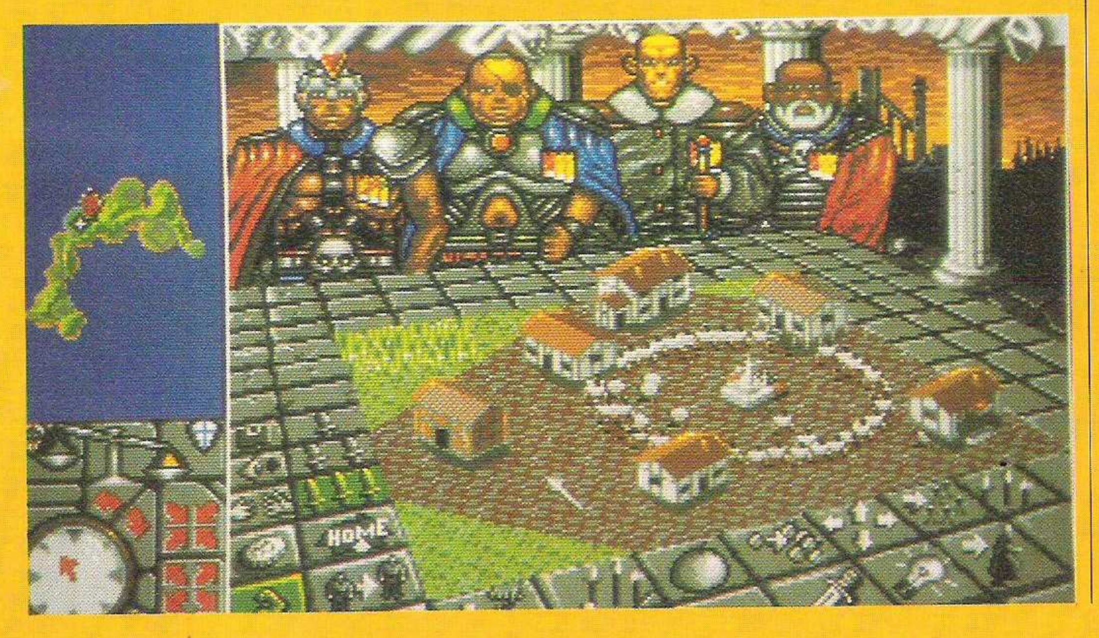
Um aber keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen, sei hier nochmals erwähnt: POWERMONGER ist *nicht* der offizielle Nachfolger *Populous'*, dieser wird vermutlich erst in der zweiten Jahreshälfte erscheinen. Auch für das uns vorliegende Game zeichnete sich das Programmiererteam BULLFROG verantwortlich, so daß gewisse Ähnlichkeiten nicht zu übersehen sind. Die Anleitung verrät uns Folgendes:

Vor langer Zeit wurde des Spielers Königreich von vernichtenden Naturkatastrophen heimgesucht und völlig zerstört. Es gab nur sehr wenige seiner Untertanen, die den Vulkanausbrüchen und den feurigen, giftigen Lavaströmen entfliehen konnten. Lange war der König mit seinen treuen Untergebenen auf hoher See unterwegs, um ein neues Land zu finden, in dem er sich ein neues Reich aufbauen könnte. Doch wie es der Teufel so will, strandeten sie an einer unbekannten Küste eines fremden Landes, das genau den Vorstellungen unseres heimatlosen Königs entspricht. Leider wird dieses Land schon beherrscht und von Armeen regelmäßig geplündert. Nun liegt es am Spieler, ob unser König wieder König wird und die Bewohner zu seinen Untertanen macht. Angesichts der drei Computermächte, die alles in ihrer Macht Befindliche dagegen setzen, gar kein leichtes Unterfangen.

Nachdem ich nun weiß, worum es geht, mache ich mich auf den langen Weg durch die 195 Welten, die zunehmend schwieriger werden. Der Screen ist in drei wesentliche Bereiche unterteilt. Diese sind: die Übersichtskarte; Hauptfeld mit den Befehlsicons und einem stark vergrößerten Kartenausschnitt; sowie einem winzigen Feld, das für die Kartensteuerung und das Zoomen „zuständig" ist. Auf der ersten Insel befinden sich zwei kleine Dörfer, die jeweils von zehn Einwohnern bewohnt werden. Ich schicke meine Armee erst einmal in das erste Dorf und blase zum Angriff. Nach einer kurzen Schlacht sind alle Einwohner niedergemacht; nun ist das zweite Dörflein dran. Von Schwerterklingen und Kampfrufen begleitet, bietet sich hier das gleiche Bild: Ein kurzer Kampf – alle Bewohner tot! Die Insel gehört mir, dafür hätte ich sogar auf den zweiten Kampf verzichten können, denn man muß nur 50 Prozent der gesamten Einwohnerzahl auf seine Seite bringen, um in den Besitz der Insel zu kommen. Dies wird übrigens durch eine kleine Waage angezeigt.

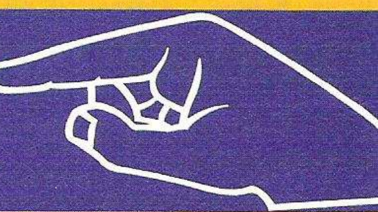
Nun plündere ich kräftig die Lager der mausetoten Insulaner, damit meine Soldaten genügend zu Essen haben. Auch die zweite Insel ist für mich und mein Team kein Problem: Ein Dorf nach dem anderen wird angegriffen, geplündert und ab geht's zur nächsten Insel. Doch hier wird mir gezeigt, was eine Harke ist: Nach wenigen Kämpfen bin ich und meine Armee besiegt, Game Over!

Der nun folgende Versuch (nochmals von ganz vorn) ist schon erfolgreicher, da ich etwas bedachter vorgehe und sowohl meine sanfte, als auch meine diplomatische Faust walten lasse. Es ist nämlich nicht immer so gut, jedes Dorf im Kampfe untertan zu machen, Bündnisse lassen kein Blut fließen und erfüllen ebenfalls ihren Zweck. Außerdem sind die Einwohner dann auch meist zufrieden. Allerdings erfordert ein Bündnisvorschlag die Zahlung eines Tributs,





POWER MONGER



das auch gefordert wird, wenn die Gegenseite die Verhandlungen ablehnt. Geht die Sache aber paletti, hat man jederzeit Zugang zu den Mitteln des Stammes.

Alle Befehle werden vom 1. Hauptmann an seine Truppe weitergegeben und durch ein „Yeah“ begleitet. Je nach dem, ob es sich um einen enthusiastischen Ausruf handelt oder er eher verhalten ist (oder gar nicht vorhanden), ist der Befehlshaber mehr oder weniger zufrieden mit der ihm aufgetragenen Aufgabe. Im Verlauf eines Eroberungfeldzugs ist es möglich, daß bis zu fünf Unterhauptmänner hinzukommen, wovon jeder eine eigene Armee unter sich haben kann und getrennt voneinander Befehle ausführt.



»POWERMONGER – grafisch grandios, spielerisch perfekt. Kann 'Populous II' überhaupt noch besser werden?«

Ein Hauptmann muß ständig darum bemüht sein, sein Heer bei Laune und Kräfte zu halten. Dies geschieht dadurch, daß von Zeit zu Zeit die Essensvorräte eines Dorfes geplündert werden oder ein Schaf gekillt wird! Insgesamt ist das Leben eines Befehlshabers wirklich nicht leicht, den er muß alles bedenken und richtig entscheiden. Folgende Handlungen kann er vollziehen: einen Spion entsenden, Bündnisangebote machen, handeln, angreifen, Nahrung holen, Männer rekrutieren und, und, und. Allein daran kann die Komplexität des Programms schon erkannt werden, die *Populous* bei weitem übertrifft.

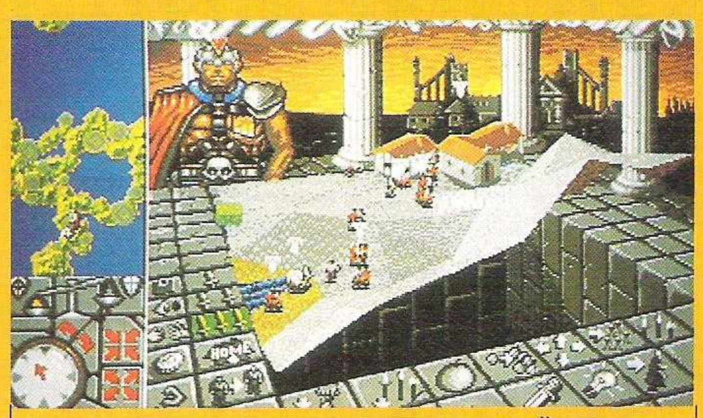
Die Welten PowerMongers sind wirklich fabelhaft programmiert worden. Hier gibt es einfach alles: Bäume, saftige Wiesen, Flüsse, Seen und Wasserfälle, Strände, Berge und Täler. Nicht zu vergessen die Einwohner, die ständig irgendwo rumlaufen, Dinge erfinden (Töpfe, Pflüge, Boote, Bögen, Piken, Schwerter, Kanonen und Katapulte), Felder bestellen und bearbeiten oder einfach faulenzen. Ach, und vermehren, das tun sie sich auch… Ja gar die vier Jahreszeiten sind eingebaut worden, so daß es hin und wieder schneit und sich die Länder unter einer weißen Schneedecke befinden.

Von der technischen Seite her gesehen ist PowerMonger eine wahre Pracht, nicht nur durch die exzellente Grafik, die mit viel Liebe zum Detail gezeichnet wurde. Auch der Sound, bzw. die Soundeffekte, sind köstlich: Schafe blöken, Vögel zwitschern, Schwerter krachen usw. Dadurch entsteht eine Atmosphäre, wie es bisher selten besser gab. Aber spielerisch hat dieses Mega-Programm noch viel mehr zu bieten. Ihr habt ja schon viel davon in meinem Testbericht nachlesen können, doch es ist mir wahrlich nicht möglich, alles, was dieses Programm beinhaltet, an dieser Stelle niederzuschreiben.

PowerMonger ist von der strategischen Seite viel komplexer als *Populous,* was viele Leute aber auch abschrecken könnte. Doch wer ein wahrer Populaner war und ist, der wird auch dieses Game lieben. Erwähnenswert noch, daß durch einen Random-Modus laut Hersteller Millionen von verschiedenen Welten „entstehen“ und die lineare Reihenfolge der Inseln umgangen wird; außerdem wird es eine Datendiskette geben, die völlig neue Welten bringen wird. Auch gibt es einen Zwei-Spieler-Modus, doch nur via Modem.

Was? Immer noch nicht genug Informationen? Nee, also jetzt mache ich erstmal Weihnachten, oder so. Na, jedenfalls schließe ich dieses Kapitel nun ein für allemal oder bis die ersten Beschwerdebriefe kommen (Spiel des Monats, so'n Quatsch!). Doch all denen, die sich zu dem Kauf von PowerMonger durchringen oder auf den Gebrauch von zweckentfremdeten „Sicherheitskopien“ zurückgreifen, möchte ich noch viel Spaß wünschen, auf das die anderen gewinnen… ■

Hans-Joachim Amann



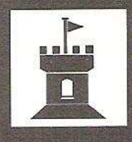
Ein riesen Plus von Power Monger ist die große Übersichtlichkeit und die komfortable Steuerung über Icons.



Trotz Schneestürmen könnt ihr bei PowerMonger die Handschuhe getrost im Schranke lassen.

Grafik	10
Sound	9
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»Die neuen Leiden des jungen G.«



KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!

System: PC-AT, 640 KByte, VGA/ MCGA, alle Soundkarten, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** EC-Electronics, 8 München 70.

SIERRA rüstet auf: Die Adventureprofis um *Roberta* und *Ken Williams* schicken ihre neueste *King's Quest*-Folge in aufgeblähter Mammutbox ins Rennen. KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER soll schöner und größer als alle bisherigen Grafikadventures sein – ein interaktives Märchen für die ganze Familie. So der Hersteller.

König Graham von Daventry traut seinen Augen nicht, kommt er doch eines Tages von einem Spaziergang zurück und findet sein Schloß nicht wieder! An dessen Stelle gähnt ein riesiges Loch. Seine Familie, der Hofstaat – alle verschwunden! Bevor er anfangen kann, zu verzweifeln, tutet eine Stimme von oben, daß sie alles gesehen habe. Uhu Cedric berichtet, wie der böse Zauberer Mordock materialisiert sei, einen Wirbelwind gerufen und der das Schloß hinweggefegt habe. Warum Mordock es ausgerechnet auf den guten Graham abgesehen hat, weiß auch Crispin nicht, seines Zeichens Herr von Cedric und guter Magier. Dennoch gibt er Graham seinen Zauberstab mit, der sich wie ein Haustier erst an seinen neuen Meister gewöhnen muß, und verleiht ihm die Fähigkeit, mit Pflanzen und Tieren zu sprechen. Von Crispins Heimat Serenia aus machen sich Graham und Cedric auf die lange, gefahrvolle Suche nach Daventrys Schloß . . .

Sierra hat das Prinzip, zwischen einzelnen Schauplätzen umzublenden, beibehalten. Noch immer kann man seine Figur mit Maus, Joystick oder Tasten bewegen. Doch die anderen Befehle werden jetzt durch eine mit „Delete" oder rechtem Knopfdruck aufrufbare Icon-Leiste gegeben – man kann kein Wort mehr tippen! Das Befehlssystem wird im farbigen Handbüchlein genau erklärt. Mit der Leiste kann man Grahams Inventar betrachten, Lautstärke und Geschwindigkeit regeln, Spielstände speichern und aufrufen oder diverse Handlungen einleiten. Soll Graham z.B. etwas nehmen oder einen Fels herabspringen, wählt man das „Action"-Icon und richtet den Cursor auf das betreffende Objekt.

Der Cursor nimmt jeweils die Symbolgestalt des gegenwärtigen Modus an: Ein Auge für „look", eine Hand für „Action" und einen Kopf für „talk". Äußerungen werden samt animiertem Porträt des Sprechenden gezeigt. Ganz Verzweifelten wird im Informations-Untermenü („?"-Icon) die Steuerung noch einmal erklärt. Auf Dauer spielt es sich mit der Maus am angenehmsten. Man gerät dann auch weniger in Versuchung, „examine the black wizard" oder Ähnliches einzutippen!

Der Clou der königlichen Suche ist indes die zauberhafte Grafik. Die Landschaftsbilder sind herrlich geworden, wie aus den Grimm'schen Märchen. Wechselnde Perspektiven sorgen für Abenteuerstimmung. Schon der einführende Vorspann entführt Einen sofort nach Daventry. Wenn es eine „gute, alte Zeit" gegeben hat, so muß sie trotz des bösen Zauberers so ausgesehen haben!

»Schönes Abenteuer in der bunten Zauberwelt!«

Grafik kostet nun einmal Speicherplatz, dachte sich das Sierra-Team und programmierte kompromißlos weiter. Das Ergebnis: Ein filmartig schönes VGA-Märchen mit teilanimierten Bildern und Porträts, stimmungsvollen Musikstücken und, für Besitzer eines CD-ROMs, Sprachausgabe. Der Preis dafür sind allerdings fast 10 verbrauchte MByte Festplatte. Man kann das Spiel zwar auch auf High



Density-Disks installieren, doch selbst mit zwei Laufwerken ist die Schaufelei nicht zumutbar. Da klingt es schon fast selbstverständlich, daß nur AT-Besitzer mit 640 KByte und VGA- oder MCGA-Karten in den Genuß des Märchens kommen. Wessen Rechner nur 16 statt 256 Farben darstellt, der kann eine passende Version beim Hersteller anfordern.

Grafik	**11**
Steuerung	**9**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**

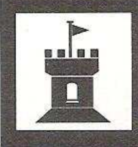
Tatsächlich spielt sich KQ V am besten in der Familie. Die liebevolle Aufmachung täuscht nicht darüber hinweg, daß es weniger komplex ist als andere hauseigene Adventures, z.B. das schwierige, neue *Trial by Fire*. Profis haben die Rätsel innerhalb eines Nachmittags gelöst. Dennoch: Weil's so schön ist und Einen unwiderstehlich in die Traumwelt entführt, gibt es noch einen Hitstern! ■

Eva Hoogh



Wiedereinmal herrliche Bilder im neuesten Märchen von SIERRA: Traumwelten – beileibe nicht nur für Träumer!

Schwerter, Schätze und Gespenster



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

System: PC (640 KByte, gesonderte VGA-AT-Version), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Lucasfilm, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf 11.

Hart ist das Redakteursleben. Da hat man nun drei Klasseprogramme wie *Buck Rogers*, *King's Quest V* und MONKEY ISLAND – und kann doch nur eines zur Zeit Spielen! Da hilft kein Jammern, es sei denn, jemand versucht mich innerhalb der nächsten Woche von meiner Affeninsel zu vertreiben ...

LUCASFILM hat wieder zugeschlagen. Vom hintergründigen Humor der Grafikadventures wie *Zak McKracken oder Indiana Jones and the Last Crusade* verwöhnt, wird man auch beim neuesten Streich nicht enttäuscht. Guybrush Threepwood, frisch auf Melee Island gelandet, träumt vom aufregenden Piratenleben. Bevor er allerdings in den rauch- und grogschwangeren Kreis aufgenommen wird, muß er drei Aufgaben erfüllen, und dann wäre da noch das Geheimnis der Affeninsel ...

THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist folgerichtig der Titel des gruselig angehauchten Adventures. Buchstäbliche Wortgefechte, haarsträubende Begegnungen und ein Schuß augenzwinkernde Eigenwerbung warten auf unseren jungen Helden. Damit niemand auf die Pointen verzichten muß, hat sich *Boris Schneider* von Importeur *Rainbow Arts* an die Tasten ge- und das komplette Abenteuer übersetzt.

Ein humorvoller Begrüßungs-Vorspann führt uns in die Spielwelt ein. Anschließend fragt sich Guybrush langsam, aber sicher durch die Stadt Melee. Dort erhält er seine ersten Items, bekommt Antrittsaufträge (ein Gegenstand ist zu stehlen, der Schwertmeister zu besiegen und ein Schatz zu heben) und sammelt Informationen über Land und Leute. Bald erfährt er den Grund für die Apathie der sonst so gefürchteten Piraten. Geisterkapitän LeChuck terrorisiert mit seiner (un)toten Crew die Gewässer um Melee und seine Basis, das unheimliche Monkey Island. Kein Wunder, daß der Griff zum Grogfaß leichter fällt als jener zum Schwert. Nachsichtig belächelt man Guybrush, der sich aber bald Respekt verdient. Netterweise gibt die Anleitung ein paar Anfangstips, die den Weg ebnen.

Damit man nicht tagelang nach der richtigen Formulierung suchen muß, wurde das System anklickbarer Verben (Leiste unterhalb des Bildes) und Objekte verfeinert. Als Hilfe leuchtet das geeignete der zwölf Verben auf, wenn man den Cursor auf den betreffenden Gegenstand oder eine Person richtet. Guybrushs Inventar, auch am unteren Bildrand zu sehen, läßt sich herauf- und herunterscrollen. Bei Gesprächen stehen Guybrush verschiedene Äußerungen zur Verfügung, die die Reaktionen des Gegenübers und damit den Gesprächsverlauf beeinflussen. Oft lohnt es sich, manche Leute später noch einmal zu befragen. Bewegen läßt sich unser Held gewohnt einfach: Man klickt eine Stelle im Bildschirm an, zu der Guybrush sich dann begibt.

Mitreißende karibische (Soundkarten-)Klänge untermalen die Szenen. Auch die Grafik wurde gegenüber den Vorgängern kräftig aufpoliert – die 32-Farben-Darstellung des Amiga ist traumhaft, und selbst die EGA-Fassung für den PC kann sich sehen lassen. Die spezielle VGA-Version für ATs muß von der Festplatte

»Ein „tierisches" Vergnügen mit perfektem Karibikflair!«

gespielt werden. Selbstverständlich könnt Ihr pausieren, die Textgeschwindigkeit einstellen und sogar die filmartigen Sequenzen mit „Escape" abbrechen.

Eine Piraten-Wählscheibe à la *Faces* dient dem Kopierschutz. So könnt Ihr eine Sicherheitsversion erstellen und die Originaldisks sicher verstauen. AMIGA- und PC-Besitzer dürfen sich ab sofort in die farbprächtige Halbwelt stürzen, Atarianer müssen sich noch eine Weile gedulden.

Lucasfilms Jüngstes wird manchen Haussegen zum Monitor hinausbefördern. Größer als *Indy*, schöner als *Loom*, erfrischend witzig und doch logisch. Wird man demnächst Platzkarten für den Rechner brauchen? Da hilft nur das Anschaffen eines Zweitgerätes! Wie sagte Kollege Pjotr Bronski? „Man gönnt sich ja sonst nichts ..." ■

Eva Hoogh

	EGA/VGA/Amiga
Grafik	**8/10/10**
Steuerung	**10**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**11**



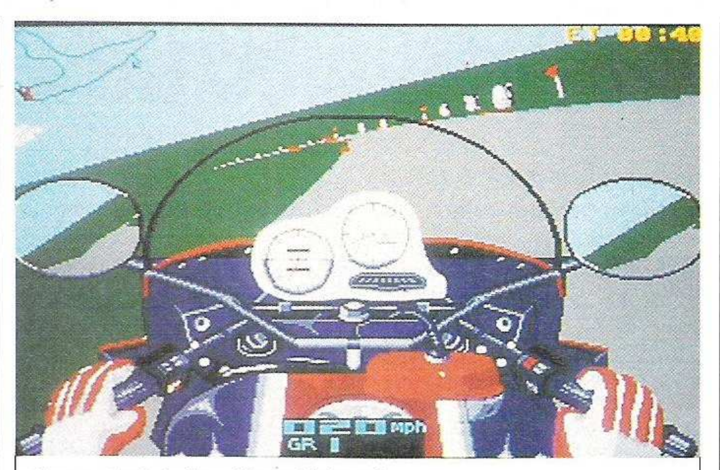


Mopeds, Mädels und Wiener Würstchen



THE ULTIMATE RIDE

System: ST, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Mindscape, West Sussex, U.K., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.



Dann doch lieber Mopedfahren!

„This is a real interactive racing movie", sagt die Pakkungsrückseite des Motorradrennspiels THE ULTIMATE RIDE der Firma MINDSCAPE. Interessant, interessant – wollen doch mal sehen, was an diesem Spruch dran ist.

Aus dem Amiga kommt zunächst eine nette, rockige Titelmelodie (aus dem ST leider nur ein lasches Gedudel). Es folgt die Auswahl der sechs zur Auswahl stehenden Superbikes. Wem keines der Bikes zusagt, der kann sich ein eigenes Custom Bike basteln und es auf einer Leerdisk absaven.

Bei der Streckenauswahl warten diverse Rennkurse und auch Straßenstrecken auf ihre Meister. Während die Optionen (Anzahl der Gefällstrecken, Zahl der Straßenhindernisse usw.) bei den Rennkursen festgelegt sind, können sie auf den Pisten frei eingestellt werden.

Bis hierher macht das Game einen recht guten Eindruck. Also Helm auf und ab zum Rennen! Oder besser nicht, denn nun beginnt das Desaster. Das Scrolling rukkelt, Landschaftsdetails sind rar gesät, der Motorsound ist beim Amiga mies, beim ST entsetzlich und das Roadfeeling überhaupt nicht vorhanden. So hat man eher den Eindruck, mit einem Luftkissenboot zu fahren. Die Maschine scheint die Straße überhaupt nicht zu berühren. Einzig der Sprung über eine Straßenkuppe kommt realistisch 'rüber. Hier hebt man echt ab und knallt wunderbar in die Federn. Für diesen einen guten Effekt sind 80 deutsche Geldeinheiten allerdings zu viel. ■

Cruiser

	Amiga/ST
Grafik/Animation	5/5
Sound	5/4
Realitätsnähe	4/4
Motivation	3/3
Preis/Leistung	4/3

Adventure mit Klasse und Verstand


PROJEKT PROMETHEUS

System: Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Bomico GmbH, Kelsterbach, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

2012. Super-Gau in der Welt größtem Atomkraftwerk. Waren Fachleute vor zwanzig Jahren einem solchen „Größten Anzunehmenden Unfall" noch hilflos ausgesetzt, so läßt sich die Katastrophe heutzutage mit sogenannter Antistrahlung verhindern. Allerdings wird zur Herstellung jener Strahlung unter anderem ein auf der Erde kaum vorkommendes Platin-Isotop benötigt. Projekt Prometheus wird ins Leben gerufen, eine Weltraumexpedition, die binnen 20 Tagen den begehrten Stoff zur Erde bringen soll. Was anfangs wie am Schnürchen zu laufen scheint, droht, jedoch bald in einer Katastrophe zu enden. Der Grund: Die Besatzung der Prometheus erkrankt an einer geheimnisvollen Seuche, nachdem sie das Raumschiff verlassen hat. Nur gut, daß Ihr in der Rolle des „rasenden Reporters" an Bord und somit unversehrt geblieben seid. So liegt es wieder einmal an Euch, die Mission glücklich zu beenden, sprich: die voll beladene Prometheus heil zur Erde zurückzubringen.

Doch genug der sicherlich furchteinflößenden, weil gar nicht mal so unrealistischen Story von Projekt Prometheus. Wenden wir uns lieber dem eigentlichen Adventure zu, bei dem Bomico regelrecht Pioniersarbeit geleistet hat.

Obwohl nur komplett in Deutsch gehalten, läßt Projekt Prometheus nämlich Großteile der Konkurrenz gänzlich blaß erscheinen. Egal, ob Ihr nun in der brillanten Anleitung schmökert oder Euch an den zahlreichen Textpassagen innerhalb des Spieles erfreut, selten gab es derart wenige Fehler grammatikalischer Art zu vermelden, was bisher immer als **das** Handicap eines deutschsprachigen Adventures galt. Der Parser geriet ebenfalls äußerst prächtig, schließlich versteht er eine Menge Sinn und Unsinn. Zudem geht die Eingabe der Befehle komfortabler denn je vonstatten, lassen sich doch die Funktionstasten mit eigenen Kommandos belegen bzw. die letzten fünf Befehlseingaben wieder auf den Screen zaubern. Logisch, daß auch Umlaute (bis auf „ß") direkt „eingehämmert" werden können. Ansonsten geht es bei Projekt Prometheus, wie Manfred schon in seinem Vorabbericht zur Genüge bemerkt hat, *Infocom*-like zu. Die wenigen Grafiken, die das Programm zur Illustration bietet, treten da ohne Zweifel in den Hintergrund. Stattdessen liegt das Hauptaugenmerk auf dem locker-flockig geschriebenen Text, der in Hülle und Fülle vorhanden ist. Zugegeben, dieses Adventure beinhaltet eine ganze Reihe von Rätseln, die auf den ersten Blick äußerst vertrackt erscheinen. Dennoch sei allen gesagt, daß zu keinem Zeitpunkt „fröhlicher Rätselspaß" ansteht. Vielmehr heißt es, die eigene Stimulierzwiebel gehörig auf Touren zu bringen, denn nur mit logischem Denken lassen sich die harten Nüsse knacken. Den Schwierigkeitsgrad würde ich weit über gängigem Niveau ansiedeln, doch dies spricht mit Sicherheit nur für Projekt Prometheus.



»Die Jungs von Infocom hätten's nicht besser hingekriegt!«

Zu guter Letzt noch ein paar Spiel-Tips, die Ihr auch getrost überspringen könnt:

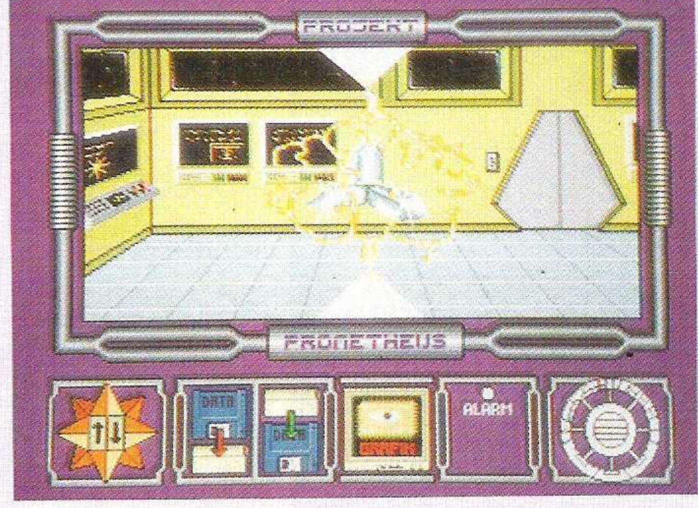
Als erstes solltet Ihr die vom Kapitän verseuchte Terminal-Tastatur im Kommandoraum desinfizieren. Im Sanitätsraum könnt Ihr den wissenschaftlichen Namen des Desinfektionsmittels in Erfahrung bringen, welches sich problemlos im Chemielabor zurechtmixen läßt.

Als Behältnisse dienen eine Spraydose für das „Mittelchen" sowie ein Becherglas, in dem Ihr den noch benötigten Inhalt der Dose (Düngemittel) aufbewahren könnt. Bei der darauf folgenden Kursprogrammierung sollte es keinerlei Schwierigkeiten geben, seid Ihr erst einmal in Besitz der ID-Karte des Käpt'n. Mit einem Kabel, einer CD und einem Videorekorder ausgerüstet, empfiehlt es sich, den Aufenthaltsraum aufzusuchen, um einige Bilder vom dort befindlichen Projektor zu überspielen. Allerdings solltet Ihr den passenden Film wählen. Mittels jener Aufnahmen läßt sich das bordeigene Erkennungssystem jederzeit überlisten und somit die Kammer des Kapitäns betreten. Während des Rückfluges zur Erde muß sich der Spieler auf einige Zwischenfälle gefaßt machen.

So droht einmal, die komplette Sauerstoffversorgung zusammenzubrechen. Zum Glück könnt Ihr, ist das entsprechende Rohr im Versorgungsraum erst gefunden, mit Hilfe des Düngemittels den Stoffwechsel der „Bord-Vegetation" wieder in Gang bringen.

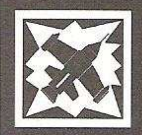
Ach ja, die Tatsache, daß Prometheus ein Titan war, dürfte sich bei der Landung auf der Erde als sehr hilfreich erweisen... ■

Torsten Blum





Grafik	7
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



CHASE H.Q. II SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

System: Amiga, Atari ST (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

It's faster, tougher but schlechter

„It's faster and tougher", behaupten die Jungs vonOCEAN von ihren Game CHASE H.Q. II – SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION, doch es sei gleich hier gesagt, daß dieses Spiel nicht so gut ist wie versprochen! Eigentlich ist das Game, dessen „Gewaltlosigkeit" (*Chase H.Q.*) uns seinerzeit so gut gefallen hat, nur um eine Ballerkomponente erweitert worden.

Der Spieler hat sechs Missionen zu erfüllen, wobei am Ende der sechsten Mission die Tochter des Bürgermeisters aus der Gewalt von skrupellosen Gangstern zu befreien ist. In jeder einzelnen Mission muß zuerst das Fahrzeug der Gangster innerhalb einer bestimmten Zeit gefunden werden, was bedeutet, daß man wie der Teufel fahren muß, um die Gangster einzuholen. Im Prinzip ist das nichts anderes als ein Autorennen, wie wir es schon hundertmal gesehen haben, nur daß die Qualität nicht besonders ist. Hängt man dann hinter dem Gangsterfahrzeug, ballert man einfach solange darauf ein, bis die Gangster aufgeben und sich festnehmen lassen.

Eine andere Variante, um die Bösewichter zur Strecke zu bringen, ist, sie einfach von der Straße zu rammen. Hierbei ist das Lachgasgebläse (Turbo), welches man auf



Cops & Co.

Wunsch zuschalten kann, recht nützlich. Mit der Gefangennahme der Gangster ist auch schon der erste Level geschafft.

Im zweiten erwartet einen das gleiche Spiel, nur etwas schwieriger. Von Abwechselung kann also nicht die Rede sein. Außer der Ballerkomponente hat sich nur die Zahl der Missionen um eine erhöht, und das Lachgasgebläse darf fünf- statt dreimal pro Mission benutzt werden. Leider war der Automat den Homecomputern technisch um Längen überlegen, so daß die Jungs von Ocean quasi kaum Chancen hatte, das Ging 1 : 1 rüberzuziehen.

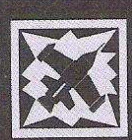
Die Autos geraten teilweise, besonders auf ST, ganz schön ins Ruckeln. Trotzdem ist SCI gut spielbar, wenngleich sich hier im Vergleich zum ersten Part etwas mehr hätte tun müssen.

Wir hatten uns eigentlich viel mehr von diesem zweiten Teil erwartet, deshalb keinen Hit-Stern, sondern nur. . . ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

WER'S NÖTIG HAT . . .



GEISHA

System: Amiga, Atari ST, PC (mind. 512 K, CGA, EGA, VGA), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark (Amiga, ST), ca. 90 Mark (PC), **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Angeblich sind sie Meisterinnen in der Kunst der Liebe – die Geishas. Wenn jedoch das neueste Game von Coktel Vision ein Beweis hierfür sein soll, würde ich allen Interessenten raten, ihre erotischen Phantasien staubfrei zu verpacken oder zu schauen, was andere Nationalitäten in dieser Hinsicht zu bieten haben.

Angeblich soll Geisha auch ein aufregendes, sinnliches und bezauberndes Abenteuer sein. Bei der Präsentation dieses Games im August letzten Jahres, wußte Coktel-Mitarbeiterin und Schöpferin dieses Programms, Muriel Tramis, Manfred und mich wohl schon mit den *richtigen* Sequenzen zu beeindrucken.

Doch nach eigenem Testen ist von diesen Eindrücken leider nicht mehr sehr viel übrig geblieben. Aber urteilt selbst:

Eva, eine schöne Geisha, wurde von einem lüsternen Drache entführt. Des Spielers Aufgabe ist es demzufolge, die Mandeläugige aus dessen Krallen zu befreien.

Hierfür muß natürlich einiges getan werden. Verschiedene Geschicklichkeitsspielchen müssen bewältigt werden, die jedoch mit Intelligenz (außer das erste) wenig zu tun haben. Aber schließlich liegt es auf der Hand, daß der Käufer dieses Produktes weniger nachdenken, als nackte Tatsachen sehen will.

Diese Tatsachen bekommt der Spieler auch gleich zu Anfang in Form von nur mäßiger Grafik serviert. Ein Schriftzug „In der Wohnung eines Yuppies" erscheint auf dem Screen. Die folgende Sequenz zeigt einen Bildausschnitt der Wohnung, mit dem man, wie mit einem Fernglas den Raum „ausleuchten" kann. Nach einigem Hin- und Hergeschiebe erscheint im Bildausschnitt eine langhaarige Dame, die auf dem Teppich hockt, und zwar so, wie Mutter Natur sie geschaffen hat. Von ihr kann ein Polaroidfoto gemacht werden, was aber mit dem eigentlichen Spielablauf eher weniger zu tun hat.

Anscheinend soll dies nur ein Vorgeschmack auf das nach all den Anstrengungen folgende sein. Nun beginnen die schon erwähnten Geschicklichkeitsspiele. Zum Ersten braucht man tatsächlich Hirn: Mastermind (Superhirn). Der Screen ist eingeteilt in ein Mastermind-Spielfeld und ein Sichtfenster in dem eine Geisha mit einem Typ steht.

Je nach eingegebener Kombinationen verpaßt sie ihm Streicheleinheiten -oder eben auch nicht. Erst wenn die Fünferkombination in der richtigen Reihenfolge steht, kann man im nächsten Level starten. Dazu hat man elf Versuche, die zwölfte Kombination muß stimmen.

Am nebenstehenden Sichtfenster darf dann auch „gespannt" werden. Der Spieler kann hier nämlich beobachten, welche „Handlungen" anhand welcher Kombination an den Mann gebracht werden.

Aber auch hier wirkt das ganze durch mäßige Grafik und Animation eher lächerlich, als erotisch. Sollte man es tatsächlich schaffen, die Geisha richtig zu animieren, dann kommt's. . . das „erotische Gefecht". Warum dieses Spielchen so heißt, kann ich wirklich nicht sagen, denn es ist weder erotisch noch „gefechtig".

Gegen einen Mitspieler oder den Compi wird hier Karten gespielt. Dabei geht es nur darum, wer die besseren Karten hat und einen „Stich machen" kann.

Die nächste Nummer findet mitten im blauen Ozean statt. Perlen müssen gesucht werden. Der Spieler steuert ein Madel durchs kühle



Eva in den Krallen des lüsternen Drachen. *Foto: ST*

Nass, und weil außer den Fischchens niemand zuschaut, taucht sie nur mit Flossen. Fische, die ihr zu nahekommen müssen abgeschossen werden, denn sie könnten ihre begrenzte Energie vermindern. Liegt eine Perle am Boden, einfach (?) Space drücken, und sie nimmt sie auf. Wo sie die vielen Perlen allerdings so ganz ohne Taschen deponiert, fragen wir uns alle noch bis heute!

Beim Perlentauchen ist die Grafik ganz witzig gemacht, aber das Scro-o-o-o-lling. . . Aber es könnte natürlich sein, daß bei einem solchem Game ein Ruckeln gewollt ist, oder!? Nun gut, wie dem auch sei, als nächstes geht's dann in die Weiße Trauerweide, um einem Mädel Mieder, Strapse und Höschen zu klauen. Dies geschieht wenn das Spiel „Säbel-Fächer-Statuen" (bei uns als Stein, Papier und Schere) gegen sie gewonnen wird. Aber auch hier bleibt die erwartete Belohnung wegen schlechter Grafiken aus.

Danach geht es dann endlich zur „Penetration" über. Das einzige, was hier jedoch irgendwo eindringt, ist ein kleines Raumschiff, das aussieht, wie jenes sagenumwobene Teil, was in der Levis-Werbung von den Knöpfen der 501 verdeckt wird (geschickt umschrieben, he?). *Unerklärlicherweise* schießt dieses Raumschiff nicht mit hartem Blei oder Bomben, sondern tropft eine Flüssigkeit vor sich her, die anscheinend ätzend sein muß, da sich alle Gegner in Nullkommanix einfach auflösen.

Foto ST
Mit Hirn . . .

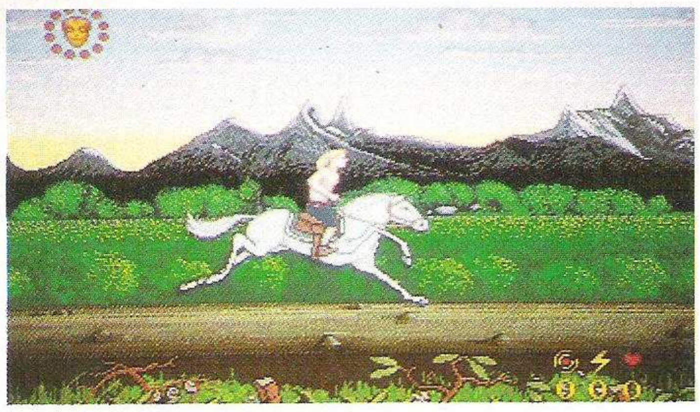
Foto ST
Raubt den Atem!

Dieses Game besteht aus mehreren Stages, die nach und nach immer mehr eine fleischige Farbe annehmen. Wie schon erwähnt, müssen Gegner „weggetropft" werden, aber zusätzlich auch Kußmünder (Bonus) überflogen werden. Bevor aber ein Level verlassen werden kann, muß noch ein kleiner blauer Kreis gefunden und überflogen werden. Dies hat den Zweck, daß das Raumschiff gut verpackt in den nächsten Level eindringen kann. Wie sagte Ali vorhin so schön: „Alles wird doch heutzutage verpackt, warum nicht auch das?"

So, und das war dann auch der gesamte Akt von vorn bis hinten. Die Endsequenz wird hier natürlich nicht verraten. Alle Spiele sind auch im Trainingsmodus möglich, aber ist ja klar, denn ein bißchen Übung gehört schon dazu. Weiterhin ist noch ein chinesisches Liebeshoroskop mitintegriert. An Umfang fehlt es diesem Game also ganz bestimmt nicht. Nur vielleicht an einem besseren Programmierer und Grafiker. Fazit: Liebe am Compi – nein danke! ■

Sandra Alter

	Amiga/ST/PC
Grafik	6/6/6
Sound	2/2/2
Spielablauf	6/6/6
Motivation	7/7/7
Preis/Leistung	6/6/6







WRATH OF THE DEMON

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM (Amiga), **Hersteller:** Readysoft, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Hit and run

Ein Action-Game im „Conan-Stil" ist uns ins Haus geflattert, und es kommt vier Disketten stark daher. Da ist es nicht weiter verwunderlich, daß ein wirklich hervorragend gemachter Vorspann dem eigentlichen Spiel vorgeschaltet ist. Eine Intrige des Hofzauberers gegen den König ist letztendlich der Grund, warum sich unser Held überhaupt ins Abenteuer stürzen muß. Die Beschwörung eines Dämonen ist besagtem Hofzauberer nämlich gründlich in die Hose gegangen. Der Dämon hat den Zauberer mit einem Blitz ins Jenseits befördert. Statt dem Hofzauberer zu Diensten zu sein, versucht er nun selbst, das Königreich in seinen Besitz zu bringen, wobei ihm allerlei Monster und Mönsterchen zur Seite stehen. Der König hingegen hätte gern sein Reich gerettet und verspricht dem Held, der an dieser Stelle die Bühne betritt, die Hand seiner Tochter für die erfolgreiche Durchführung der Rettungsaktion. Diese erste Etappe dieser Rettungsaktion wird zu Pferde zurückgelegt, wobei man Hindernisse überspringen und Zaubertrankflaschen einsammeln muß. Diese Zaubertränke hat man dann im weiteren Verlauf des Games auch bitter nötig, kann man doch mit ihnen seine Lebensenergie wieder auffrischen.

Wenn man in dieser ersten Etappe ein paar Fehler macht und infolgedessen leider ins Gras beißt, darf man sich wenigstens an der „Sterbesequenz“ des Helden erfreuen. Beim Flug vom Pferd auf die Erde grüßt er nämlich nochmal recht freundlich. Aber nach einigen Versuchen gelingt es dann doch, diese Etappe hinter sich zu bringen, hoffentlich mit reichlich Zaubertränken im Gepäck. Danach ist Zwergenkampf angesagt: Zwei Gnome müssen ausgeschaltet werden, und es ist erstaunlich, wieviel diese kleinen Kerle an Hieben einzustecken vermögen. Doch auch nach erfolgreicher Vernichtung der Zwerge wird unserem Held keine Pause gegönnt, denn jetzt muß er es mit einem Drachen aufnehmen, welcher Elliot dem Schmunzelmonster nicht unähnlich sieht.

Sodann findet sich der Held in einer Höhle ein, wo er sich zuerst einen Schlüssel zu besorgen hat, mit dessen Hilfe er seinen Weg fortsetzen kann. Manche der Monster und Unholde, die in dieser Etappe zu erledigen sind, lassen erfreulicherweise nach ihrem Ableben Flaschen mit Zaubertrank zurück, der nicht nur die Lebensenergie auffrischt, sondern, je nach dem, für Sekunden unverwundbar macht oder dem Helden enorme Schlagkraft zur Verfügung stellt.

Diese und auch die zwei folgenden Prüfungen sind alle noch auf der zweiten von vier Disketten abgespeichert.

Deswegen steige ich an dieser Stelle auch aus der Beschreibung des Spielgeschehens aus, sonst würde dieser Test wohl zu viel Platz beanspruchen. Trotzdem sei an dieser Stelle noch darauf hingewiesen, daß dieses Game noch lange nicht zu Ende ist, es sind ja noch zwei Disketten durchzuspielen.

Die Grafik ist hervorragend, gutes Scrolling und hohes Tempo, sowie excellent ausgestaltete Hintergründe wissen ebenso zu begeistern wie die schön gemachten Animationen.

Musik und Soundeffekte sind deutlich besser als der sonst bei dieser Art von Spielen übliche Durchschnitt. Auch wenn die Story mal wieder nach dem altbewährten Schema „Königreich-in-Gefahr-aber- Held-bringt-Rettung“ gestrickt ist, kann dieses Game doch durch die Umsetzung und die hohe technische Qualität überzeugen. Allen Freunden von Spielen dieses Genres, beziehungsweise allen Hobby-Conans, sei die Anschaffung empfohlen. ■

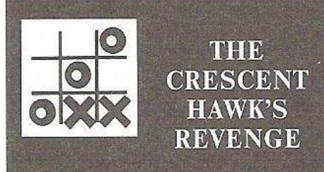
Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielverlauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Schmunzelmonster oder Bestie?

High-Tech-Mech



THE CRESCENT HAWK'S REVENGE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120.- DM, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** Activision, Reading, England.

Unter Battletech versteht man High-Tech-Kriegsgerät, das in Form von überdimensionalen, bemannten Robotern über das Schlachtfeld läuft oder fährt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Feldherren, der die Mechs (das sind eben diese mechanischen Kriegsgeräte) im Schlachtgeschehen lenkt. All die verschiedenen Mechs gibt es auch als Bausatz zu kaufen, außerdem sind zahlreiche Bücher zum Thema erschienen. Dementsprechend ausgestattet kommt auch das Spiel THE CRESCENT HAWK'S REVENGE der Firma INFOCOM daher. Außer einem Poster und einer 136 Seiten starken Anleitung (in Englisch) sind auch ein paar Bestellscheine für das umfangreiche Zubehör beigelegt. Das Spiel wird auf 5 1/4 und 3 1/2 geliefert, was zwar immer öfter der Fall ist, aber noch lange nicht zum Standard gehört.

Tief beeindruckt von der großen Zahl der verschiedenen Mechs, und vielleicht auch ein bißchen verunsichert, mache ich mich an die Installation des Games. Nanu, keine Probleme? Tatsächlich läßt sich dieses Game völlig problemlos, und auch relativ schnell, installieren. Sodann zeigt der Screen wunderschöne Bilder, die alle noch zur Vorgeschichte gehören. Der neunzehnjährige Jason Youngblood ist auf der Suche nach seinem Vater Jeremiah, der von Angehörigen einer anderen Dynastie gefangen genommen wurde.

Dummerweise wird Jasons Raumschiff bei der Annäherung an den Planeten, auf dem sein Vater gefangen gehalten wird, abgeschossen und landet in einem See. An dieser Stelle steigt nun der Spieler ein und muß versuchen, den Karren aus dem Dreck zu ziehen.

An Bord eines, wie das am Anfang eines solchen Games üblich ist, ziemlich schwachbrüstigen Mechs muß der Held zuerst einen einzelnen, feindlichen Mech ausschalten. Die Zahl der feindlichen Mechs, und auch die Zahl der dem Spieler zur Verfügung stehenden Mechs, erhöht sich dann von Szenario zu Szenario. Mit steigender Zahl der beteiligten Mechs kommt dann auch immer mehr die strategische Komponente zum Tragen.

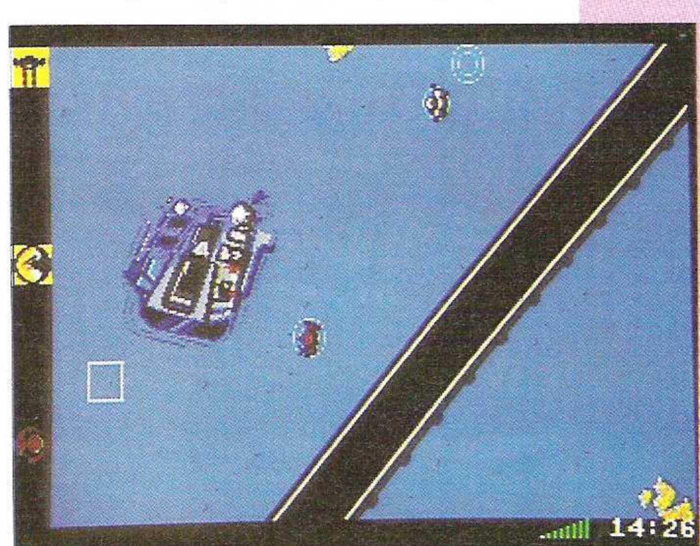
Befehligt werden die Mechs entweder über die Tastatur oder per Maus, was eigentlich nur in der Bedienung einen Unterschied macht. Ein blinkendes Quadrat wird mit den Steuerelementen über den Mech gebracht, der gerade Befehle erhalten soll, und dann wird entweder die Enter-Taste oder der Maus-Knopf gedrückt. Sodann erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe Befehle gegeben werden können. Es lassen sich die Bewegungsrichtung, das Tempo und so weiter einstellen. Die Mechs lassen sich außerdem über Funktionstasten anwählen. Die Spielgeschwindigkeit kann man bequem mit Hilfe der Zahlen 1 bis 8 einstellen. Wer hofft, selbst das Steuer eines Mechs übernehmen zu dürfen, wird jedoch enttäuscht, denn einmal in die Schlacht geschickt, kämpfen die Mechs völlig autonom, bis sie neue Befehle erhalten.

Das Kampfgeschehen bekommt man übrigens nur aus der Vogelperspektive zu sehen, wer Details der Mechs sehen möchte, sei auf das Poster verwiesen. Überhaupt kann die Grafik während des Spielgeschehens nicht mit den Bildern der Vorgeschichte mithalten, sie ist eher als durchschnittlich zu bezeichnen. Der Sound ist hingegen recht gut gelungen. Als auf die Dauer recht nervig erweist sich das permanent blinkende Quadrat, schade, daß man das Geblinke nicht abstellen kann. Auch schade, daß man am Anfang nur eine beschränkte Auswahl an Mechs treffen kann. So kämpft man sich dann durch die Szenarios in der Hoffnung auf stärkere Mechs. Gelingt einem die Erfüllung eines Auftrages einmal nicht, wählt man in der Menü-Box, die nach jedem Szenario erscheint, die Option „Replay Szenario". Irgendwann wird man es dann schon schaffen. Auch Spielunterbrechungen sind kein Problem, denn es lassen sich bis zu sechs Spiele speichern.

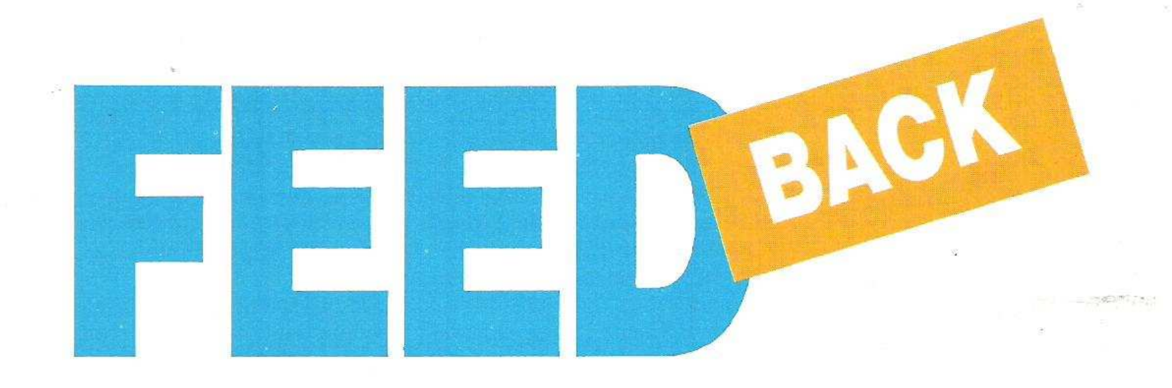
Otti war von dem Spiel begeistert, während ich nur „gebremste Begeisterung" empfinden konnte. Nehmen wir zu Gunsten des Spiels an, daß **Otti** recht hat... ■

Dirk Fuchser

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Bei „Otti" weiß man, was man hat!!!



Briefe an die Redaktion

So sieht's aus!

Was? Na, wenn sich meine Sonnenbrillen mal wieder in der weiten Freiheit, der komplexen Dichte und der unvergleichlichen Systematik meiner Casa eine zweiwöchige Siesta bewilligt haben. Wovon ich rede? Mensch, guckt doch hin! Ich hab' bloß meine normalen Blinzellinsen auf, und nicht eine meiner ultracoolen Augenschoner, worum soll's denn sonst gehen? Aber das tut wenig zur Sache. Im Moment sitze ich hier mit einer ätzenden Erkältung (sieht man auf dem Bild nicht) – die Nase tropft, der Kopf drückt usw. Kurz: Ich leide entsetzlich. Ansonsten dürfte die beinahe vollständige Abwesenheit von HM- und Okkultismus-Briefen ins Auge fallen, was durch die eine oder andere (hoffentlich) recht interessante Sache abgelöst worden ist. Wenn sich die Themen also weiterhin so entwickeln, haben wir ein interessantes 1991 vor uns, womit ich in ein hundsgemeines Vorwort abgerutscht wäre. Aus diesem Grunde ist hier Schluß. Unsere Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Auf Wiedersehen

Euer Uli!

„Post-Story"

Ich muß Euch auch mal wieder schreiben. Kurz zur neu bearbeiteten ASM!
1. Vorwortsfoto: War mir piepsegal, wer da abgebildet ist. Da stelle ich grundsätzlich meinen Bölkstoff drauf.
2. Inhalt: Endlich klar gegliedert.
3. Piktogramme: Gut.
4. Vorwörter zu Konvertierungen, Secret Service usw. = Super.

Nun zur Kritik. Auf dem Brief von Big Chief (12/90) antwortete Uli auf Frage 5: Siehe Die Post-Story in dieser Ausgabe. Ich hab alles abgesucht, konnte den Bericht nicht finden. Denn auch mich wurmt es, daß ich die Zeitung immer erst 2-3 Tage nach Erscheinen am Kiosk erhalte. Was ist da los?

Dietmar

(Anm. d. Red.: 'Post-Story', das Stichwort. Das war so: Alles war geplant und vorbereitet (Interview mit der Post usw.) und sollte anlaufen, als es plötzlich und wie eine Seifenblase und zu einem Zeitpunkt, als nichts mehr zu ändern war (Ankündigung . peinlich!), platzte (plopp!). Es sollte erklärt werden, warum das Abo so schlecht läuft, was uns in der Red. leid tut (aber wenn wir uns hinstellen und rausschicken würden, könnten wir das Heft nicht machen) und so fort.

Ok, hier die Geschichte in Kurzform, auch wenn Ihr sagen werdet, daß wir das schon schon immer sagen. Das liegt daran, daß es stimmt. Also: Alsbald gedruckt wird die ASM Beim Abo-Versand (nicht hier bei Tronic, macht 'ne andere Firma) angeliefert. Hier bleibt sie, wenn alles schief geht, erst mal ein, zwei Tage liegen. Danach geht sie per 'Massendrucksache' da raus, und das ist einer der größeren Haken, denn so eine Massendruchsache steht in der Priorität der Erledigung bei der Post ganz hinten (tröt!). Normalerweise braucht so ein Ding ca. eine Woche, und das hat ja keinen Sinn. Wie Ihr vielleicht wißt, werkeln wir schon länger an einem vernünftigen Abo rum, und derzeit wird wieder einmal von jemand anderem dran gearbeitet – mal sehen. Für die Zukunft, würde ich sagen, halten wir es so: Schreibt mir weiter, wann das Abo ankommt, und wenn ein allgemein gutes Ergebnis erreicht worden ist, geb' ich Euch bescheid.)

„Entsetzen"

Doch jetzt komme ich zu meinem eigentlichen Anliegen. Thema: Endsequenzen! Eines muß man manchen Softwareherstellern wirklich sagen. Sie verstehen es, den User nach einem durchgezockten Game so zu enttäuschen, daß einem die Kinnlade runterfällt. Ich hatte mir vor ca. drei Wochen „Shadow of the Beast II" gekauft. Nichts gegen das Spiel, (Grafik und Sound sind wirklich gut) aber als ich nach mehreren „Sitzungen" das Spiel gelöst hatte bin ich vor Entsetzen hinten rüber geklappt (Arghhh ......). So eine beschiss (sorry) Endsequenz bekommt man nicht alle Tage zu sehen. Dabei kann man es doch auch viel besser machen. Man nehme z.B. Turrican, Battle Squadron oder Sword of Sodan. Da lohnt sich das Spielen wenigstens. Ich frage mich wieso manche Firmen solche abgekack . Endsequenzen programmieren (Aus Speicherplatzgründen bestimmt nicht). Eigentlich müßte man meinen, die Programmierer von Shadow of the Beast hätten was dazugelernt (Die Endsequenz von S.o.t.B. war nämlich genauso hirnrissig). Aber nein, genau der gleiche Mist. So, das mußte einmal gesagt werden. Mich würde mal interessieren, was die anderen Leser zu diesem Thema zu sagen haben.

M.W.

(Anm. d. Red.: Anzumerken wäre vielleicht, daß der mangelnde Speicherplatz doch manchmal zu Buche schlägt und aufwendige Endsequenzen manchmal einfach nicht mehr möglich sind. Und zweitens: Oft geht's wohl auch so, daß das verdammte Spiel endlich fertig ist, und man einfach keinen Trieb mehr hat, noch eine aufwendige Endsequenz ranzuhängen. Schade eigentlich!)

„Lamer & Loser II"

Und wieder einmal ist es soweit, ich bin beim Aufräumen auf mein Vizawrite gestoßen und habe Euch damit ein Briefsche getippelt. Jääähh! Da es anscheinend Leute wie A-Man gibt, die die Leute reihenweise zu Lamern abstempeln, muß ich mich auch einmal äußern dazu. Zuerst, was (oder wer) ist ein Lamer? Dazu ein Beispiel: Ein Bekannter von mir hat sich einen Amiga gekauft, weil ich auch so einen habe. Eigentlich hätte der besser ein Nintendo gekauft. Der Typ war so blöd, daß er nicht einmal mit X-Copy richtig kopieren konnte!!! Er wußte nie richtig, welche Disk in welches Laufwerk gehörte, und so kopierte er einige Male die leere auf die volle Disk. Ist das ein Lamer? (Anm. von mir: Ja!).
Oder ein anderes Beispiel: Ich habe mein Pro Sound Digidings an einen anderen Bekannten ausgeliehen. Da man die Anleitung ohnehin zum Starten braucht, habe ich sie ihm auch mitgegeben. Aber nein, der Blödmann versucht's nach Trial and Error. Da er ihn am Serial- statt am Parallel-Port angeschlossen hatte, ist er jetzt kaputt. Ist das ein Lamer? (Anm. von mir: Ja!).

Aber das ist alles nichts gegen solche Leute wie der A-Man. Das sind keine Lamer, so jemand ist ein Dieb und außerdem ein verdammtes Stoffwechselendproduktsausscheideorgan. An diesen Typ: Kannst Du Assembler? Hast Du es Dir selbst beigebracht? Dachtest Du damals schon, daß alle anderen Lamer sind? Warst Du selbst nie ein Anfänger? Hast Du die viele Software schon gehabt als Du den Computer gekauft hast? Wenn nein, woher hattest Du Dein erstes Game? Denk über diese Fragen gut nach! Ich lern' zur Zeit auch Assembler, aber ich habe nur etwa 80 Disketten mit Programmen, davon etwa 60 mit PD der Rest Datendisks und Originale. Bin ich jetzt auch ein Lamer, nur weil ich noch kein Lagerhaus mit Raubkopien, die ich sowieso nicht alle spielen könnte, habe?
Zu dem Thema „Swappen, was das Zeug hält!": Nochmals ein anderer Bekannter von mir hatte eine eigene, wenig erfolgreiche Crew gegründet. Nach einer mißorganisierten Party von ihm habe ich ihm, da er ziemlich eingebildet ist, gesagt, daß die Party absolut langweilig war (War nicht nur meine Meinung!). Er sagte, er gehe jetz zu einer GROSSEN Gruppe. (Anm. v. mir: Die Gruppe ist mindestens 30 Meter groß). Mittlerweile ist ihm der Spaß daran vergangen, weil er soviel kopieren muß, daß er kaum noch Zeit zum Spielen hat. So etwas ist doch paranoid. Da swappt man, bis sich die Balken biegen, und wozu? Damit man vor lauter Swappen keine Zeit mehr hat die Soft auszuprobieren! Okay, wenn Du 65 bist kannst Du Deine 1476539846652 geswappten Disks anschauen. Wenn Du Dich noch nicht zu Tode geswappt hast! HAHAHA!!!! Übrigens, ich selbst denke nicht, daß ich ein Lamer bin, allerhöchstens ein Chaot und ein Zyniker! Tjööö!!!

Ventilator of No Name Crew in Switzerland

(Anm. d. Red.: Tja, wie heißt es doch so schön? 'Jedem das Seine, doch mir am meisten'.)

„Shareware-Prinzip"

Gerade habe ich mir in 2 1/2-stündiger Arbeit (Arbeit macht das Leben süß) die ASM, meiner Gewohnheit nach in der Badewanne reingezogen, was mir das dringende Bedürfnis gegeben hat, ans Feedback zu schreiben.
1. Neue Aufmachung, gut, noch nicht sehr gut, aber Rom wurde auch nicht in 1-2 ASM-Ausgaben erbaut.
2. Raubkopien, kein leidiges, sondern ein meiner Meinung nach grundlegendes Thema. Ich bin dabei für die Einführung des Shareware-Prinzips. Die Programme sollten nicht kopiergeschützt sein und nicht mehr als 40 Mark kosten (Laden, Versand bzw. Sharewaregebühr an Softwarehaus). Oder der Markt für Soft sollte sich in die Richtung ändern, wie es in der Musikbranche geht, oder habt Ihr schon mal jemanden gesehen, der wegen einer überspielten CD geköpft wurde ??!!
3. LORD LUXOR (DEPP) „Wozu überhaupt Raubkopien? Mir kommen keine ins Haus." Nach 2 Monaten vielleicht noch nicht, aber über kurz oder lang besorgt er sich auch was, da verwett' ich meinen (A ...).
Hat ja auch keiner was gegen. Nur in einem Punkt hat er recht: SANDRA. Alle Anspielungen gegen Manni sind übertrieben.
4. Größe der Artikel: Schreibt über Hits doch immer eine oder eine Doppelseite und über Mistgames 1/4 Seite (Idee (c) by Daal & Schmatt, von mir aufgegriffen)

Michael

(Anm. d. Red.: Das Shareware-Prinzip wird sich wohl kaum durchsetzen – man verdient einfach zuwenig damit! Wegen einer überspielten CD ist sicherlich noch niemand geköpft worden, aber wegen überspielten Programmen zu Geldstrafen verknackt, und das wird auch noch eine Weile so bleiben, da kann man sicher sein! Die Sache mit den Artikelgrößen ist leider nicht ganz so einfach. Manchmal hat man das Bedürfnis zu schreiben, warum ein Programm so wahnsinnig schlecht ist, und im umgekehrten Falle stimmt ein Programm einfach rundherum, so daß man sich nicht ständig wiederholen möchte.)

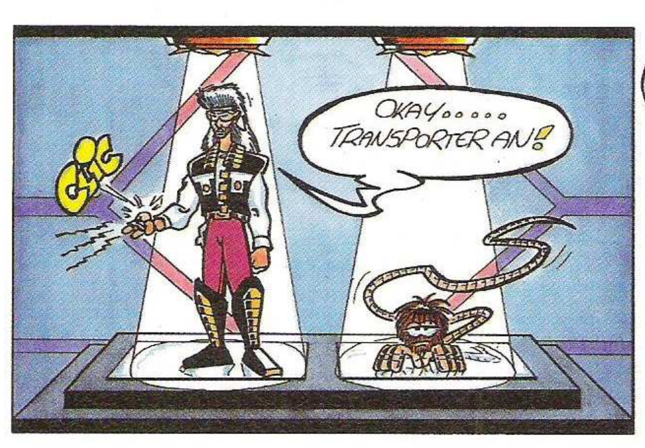
„Fortsetzung folgt?"

Als ich am 30.11.'90 um Punkt 9:34 Uhr am Kiosk stand um mir die neue ASM zu kaufen, war mein Stimmungspegel sehr hoch. Doch das sollte sich bald ändern. Ich schlug also die gerade erworbene ASM auf, um mir die Kopfnuß von Operation Stealth reinzuziehen. Doch was war das??? Ultima VI!!! Häh??? Das kann doch nicht sein. Im Inhalt war auch nichts zu finden, außer bei den Konvertierungen. Dort stand, daß Operation Stealth in ASM 10/90 getestet wurde, und daß der erste Teil der Kopfnuß in ASM 11/90 zu finden sei. Stimmt ja alles. Doch was jetzt kam, war das Allerletzte: Dort schreibt Ihr doch glatt, der zweite Teil der Kopfnuß wäre in diesem Heft zu finden. Ich frage mich, ob Ihr Eure Zeitschrift gelegentlich mal durchlest, bevor Ihr sie druckt. Ich glaube nicht, denn sonst wäre Euch das ja wohl aufgefallen. Ich bitte Euch den Brief in der nächsten ASM zu drucken, denn ich bin bestimmt nicht der einzige Leser, der sich darüber geärgert hat. Also, wann werdet Ihr den zweiten Teil drucken???

Sven Diehl

(Anm. d. Red.: Die Verzögerung der Operation-Stealth-Kopfnuß ergab sich durch verschiedene technische Umstände der vorweihnachtlichen Zeit. Wenn's auf das Fest zugeht nämlich, wird unser Chaos noch erheblich schlimmer







als es normalerweise schon ist. Tut uns allen leid, daß es so gelaufen ist. Hoffen, Ihr seid nicht allzu sauer.)

„Auf dem Senkel"

(. . . .)
Aber Spaß beiseite, Eines gibt es, das mir in jeder ASM tierisch auf den Senkel geht: Das Feedback. Die Cracker gingen mir ja schon unheimlich auf dem Geist mit ihren Sprüchen, wie „Gute Spiele würde ich ja kaufen, aber...".
Wozu gibt es denn eine Softwarezeitung mit vielen Tests. Ich besitze ca. 50 Originalgames und bin bis auf einmal (Microprose Soccer) noch nie eingegangen. Aber die Krönung des Schwachsinns sind ja wohl diese HM-Freaks und Möchtegern-Satansanbeter.
Diese armen Jungs merken wohl nicht, wie sie von geschickten PR-Leuten verarscht werden. Oder sollte es Kids geben, die glauben, daß Ozzy Osborne vor dem Schlafengehen schnell noch ein Huhn schlachtet? Ich habe selbst 10 Jahre lang in einer Heavymetal-Band gespielt (Bass), und auch wir hatten die üblichen Liedchen und Texte (z.B. „Bloodlust", „Show the death your teeth" oder „Gravedigger"). Aber diese Texte hatten nichts mit unserer Einstellung zu tun. Wir haben solche Texte gemacht, weil wir sie cool fanden, und weil es alle so machten. Jedesmal wenn einer von uns wieder einmal einen besonders satanischen Text gemacht und den anderen vorgelesen hat, haben wir uns gemeinsam kaputtgelacht. Und von allen anderen Bands, die ich im Laufe meiner „Laufbahn" kennengelernt habe, weiß ich, daß es bei ihnen ähnlich läuft. Sogar o.E. Ozzy Osborne, den ich einmal im Rahmen seiner Deutschland-Tour, kennengelernt habe, und mit dem wir eine lustige Nacht in Frankfurts Diskotheken verbrachten, gestand mir, daß er sich manchmal selber wunderte, wie ein erwachsener Mann so einen Unsinn zusammenreimen kann. Ich selber habe mit dem Heavymetal aufgehört, als ich gemerkt habe, welche Auswirkung unsere Texte auf manche labile Charaktere haben kann. Mittlerweile bin ich ein Gegner dieser gewaltverherrlichenden Texte und kann selbst nicht mehr verstehen, wie ich so einen Scheiß je verzapfen konnte. Als Musiker hat man schließlich auch Verantwortung.
Aber was ich eigentlich den Kids sagen wollte ist folgendes:
All Ihr Jungs da draußen, die Ihr bei Vollmond Eure Fingerchen aufstecht um Blut zu saugen, die Ihr Katzen und ähnliche Lebewesen dem Satan „opfert" und die Ihr im Versandhandel das geheimnisvolle 7. Buch Mose bestellt und Eure Platten Rückwärts laufen laßt, Ihr werdet verarscht! Von Euren Stars und von deren PR-Managern! Genau wie die Modefuzzies, die immer die gleichen Klamotten tragen müssen, wie ihre Disco-Idole, und die sich zwar nicht in Adidas, wohl aber in Reebok-Turnschuhen wohlfühlen. Die Industrie verdient sich dumm und dämlich an Euch, und Ihr merkt es noch nicht einmal!
So das war es, was mir auf dem Herzen lag. (. . . . .)

Christian

(Anm. d. Red.: Recht hat er, der Mann!)

„ASM-Jahresauswertung"

Ich habe mir die Mühe gemacht, eine Jahresauswertung der ASM-HITLINE durchzuführen. Nach folgendem Schema habe ich die Jahres-HITLINE ausgewertet. Für Platz 1 in der Hitline gab es 20 Punkte, für Platz 2 gab es 19 usw., für Platz 20 dann nur noch einen Punkt. Die Plätze 21-30 der Ausgaben 1/90 bis 8-9/90 mußten leider entfallen, da es ja ab Ausgabe 10/90 eine Neuerung gab (eine Top 20 statt wie bisher eine Top 30). Ach ja, ich vergaß noch zu sagen, daß ich die HITLINES der Ausgaben 1/90 - 12/90 ausgewertet habe, aber das ist ja logisch, gelle. Ok, das Wichtigste wäre gesagt, also here we go:

DIE TOP TWENTY FÜR DAS JAHR 1990:

Nr.	Titel	Hersteller	Punkte
1.	Sim City	Infogrammes	158
2.	Rings of Medusa	Starbyte	127
3.	Indiana Jones III Adv.	Lucasfilm	125
4.	North and South	Infogrames	84
5.	Xenon II - Megablast	Bitmap Bros.	69
6.	It Came From The Desert	Cinemaware	68
7.	Rainbow Islands	Graftgold	67
8.	Hard Drivin'	Tengen	65
9.	F-29 Retaliator	Ocean	56
9.	Klax	Domark	56
9.	Legend of Faerghail	Reline	56
12.	Player Manager	Anco	48
13.	Stunt Car Racer	MicroStyle	44
14.	Tie Break	Starbyte	41
15.	Chambers of Shaolin	Thalion	39
15.	Invest	Starbyte	39
17.	Ghostbusters II	Activision	38
18.	Oil Imperium	Reline	37
18.	Damocles	Novagen	37
20.	TV Sports Basketball	Cinemaware	35

„Schlechte Software"

Zum Thema: Wer produziert (bzw. fördert) warum schlechte Software. Als ich im März 1990 völlig ASM-süchtig am Kioskankam und meine neue ASM erblickte (3/90), ging es mir gleich sehr gut. Zu Hause angekommen wurde sie sofort aufgeschlagen und durchgelesen.
Es fing auch alles sehr gut an, bis







dann das Drama auf Seite 8 losging. Ich mir den Text durchgelesen, den ASM-Hitstern und die Wertung erblickt, war ich auch ganz zufrieden mit diesem North-Sea Inferno (ja, ein wirkliches Inferno, wie sich später herausstellte). Da ich meine Spiele meistens immer (jetzt wohl nicht mehr) nach der Wertung der ASM-Redaktion kaufe, ging ich los und durchstöberte die Regale in einem Kaufhaus. Es war nichts Neues zu finden, und dann sah ich es. North Sea Inferno + ASM-Hitstern-Aufkleber. Sieht auch mächtig toll aus, beides zusammen. Nachdem ich das Spiel für knappe 50 DM erworben hatte saß ich wenig später vor meinem Atari 1040 STFM. Disk hinein und los gehts. Viel Musik usw. Dann steht der Super-Einzelkampfkiller vor mir, und ich darf ihn auch noch bewegen. Los geht's, Treppe rauf, links weiter und schon kommt einer der fiesen Terrors auf mich zu. Ohne lange zu fakkeln eröffne ich das Feuer, zwei blutspritzende Treffer und er liegt hernieder. Doch dann hämmert es in meinem Kopf. „Was war noch in der ASM 3/90 zu lesen? Neben dem Scheppern der Stiefel auf dem Metallboden klingen auch die Märtyrerschreie der Terrors sehr echt. Im Hintergrund läuft dazu eine spannende Musi mit." Diese Aussagen konnte ich leider nicht bestätigen. So dachte ich mir „Mensch, Deine Disk hat einen an der Scheibe." Am nächsten Tag ging es sofort los in Richtung Kaufhaus. Nach langanhaltender Rede und Vorlage des Kaufbeleges wurde die Disk zurückgenommen und eingeschickt (................).

Ich bekam einen Abholschein und sollte nach ca. 3 Wochen Nachricht bekommen was anliegen würde.

Jetzt, heute am 30.11.'90, bekam ich das Spiel, schön in Folie eingeschweißt wieder. Ab nach Hause und los ging es. Disk rein, geladen, spielen und auf den neuen Sound achten. Da war aber nix mit achten sondern mit trachten. Und zwar nach der Null, die den Test in der ASM geschrieben hat und auch noch den so begehrten und achso schwer zu erreichenden ASM-Hitstern vergeben hat.

In der ASM wurde zwar nur der Amiga getestet und demnach der Text und der Stern vergeben. Es mag ja sein, daß auf dem Amiga alles so läuft wie im Heft beschrieben, aber wie kann es möglich sein, daß IHR Euren heißgeliebten Hitstern hergebt, um ihn auf der Verpackung des Spiels thronen zu lassen, welches (zumindest in der ATARI-Version) ihn nicht verdient hat. Der beschriebene Sound fehlt ganz einfach. Jetzt kommt meine Frage: Wo ist hier etwas schief gegangen? Wenn der Fehler bei mir liegt, dann bitte ich es mir umgehend mitzuteilen, damit ich der ASM wieder vertrauen kann. Mein Geld werde ich wohl nicht wiederbekommen. Und das Spiel wird in der Ecke der lahmen, langweiligen und motivationslosen Spiele landen. Ich glaube, der fehlende Sound hätte mir eine andere Meinung verschafft. Ich hoffe nicht, daß Ihr weiterhin solche Fehler macht. Dann irgendwann, so glaube ich, wird dann Eure Seitenzahl auf 5 sinken und die Auflage auf höchstens 12 reduziert. Dann werdet Ihr die Einzigen sein, die Eure ASM lesen. Enttäuscht mich nicht!

Nille

(Anm. d. Red.: Der 'Fehler' (oder besser: die Unverschämtheit!) liegt nicht bei uns, sondern bei der Geschäftsleitung der Firma Magic Bytes. Diese hat sich erdreistet, den Hitstern-Aufkleber auch auf die ST-Packungen zu klatschen. Dies wird darauf hinauslaufen, daß wir den Firmen, die mit den Aufklebern Schindluder treiben, die Erlaubnis, den Aufkleber zu benutzen, entziehen. Wenn Ihr also mitbekommen solltet, daß so etwas wieder einmal vorgefallen ist, gebt mir bitte bescheid. P.S.: NSI für den ST war ganz großer Käse! Der Hit war für die Amiga-Fassung!)

So, das war's. Wäre nur noch zu sagen, daß sich insgesamt 77 Spiele in der HITLINE plazieren konnten. Natürlich habe ich für die einzelnen Systeme eine Auswertung gemacht. Hier bin ich wie oben vorgegangen, also für den ersten Platz 5 Punkte und für den letzten einen. Auch hier mußten die Plätze 6-10 ausfallen, da es diese Neuerung gab, Ihr wißt schon. Natürlich mußten nur die Plätze 6-10 der Ausgaben 1/90 – 8-9/90 ausfallen, da es nach diesen die Plätze gar nicht mehr gab. So, genug geredet, hier ist die TOP 5 DES JAHRES 1990 für den AMIGA:

Nr. Titel	Hersteller/Punkte	
1. It Came From The Desert	Cinemaware	20
2. Rings of Medusa	Starbyte	19
3. Indiana Jones III Adv.	Lucasfilm	15
4. North and South	Infogrames	13
5. Rainbow Islands	Ocean	11

Hier konnten sich insgesamt 25 Spiele plazieren.
Hier nun die TOP 5 DES JAHRES 1990 für den ATARI ST:

Nr. Titel	Hersteller/Punkte	
1. Rings of Medusa	Starbyte	16
2. Rainbow Islands	Ocean	14
3. Hard Drivin'	Domark	14
4. Indiana Jones III	Lucasfilm	12
4. Player Manager	Anco	12
5. Invest	Starbyte	10

Hier waren 26 Spiele vertreten.
Jetzt die TOP 5 DES JAHRES 1990 für den C64:

Nr. Titel	Hersteller/Punkte	
1. Sim City	Infogrames	24
2. Rings of Medusa	Starbyte	14
2. Rainbow Islands	Ocean	14
4. Oil Imperium	Reline	13
5. Kick Off II	Anco	10
5. Klax	Domark	10

27 Spiele haben sich hier plaziert.
Und nun die TOP 5 DES JAHRES 1990 für den PC:

Nr. Titel	Hersteller/Punkte	
1. Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line	30
2. Sim City	Infogrames	22
3. Budokan	Electronic Arts	12
4. Indiana Jones III	Lucasfilm	11
5. Silent Service II	MicroProse	10

Hier plazierten sich 22 Spiele.

Das wars also. Ich hoffe, Ihr könnt was damit anfangen, abdrucken nämlich. (....)

Chaos

„Vermisst . . ."

Ich habe einen Amiga 500 und suche das Spiel „Sokoban". Bis jetzt fand ich heraus, daß dieses „superstarke Geduldsspiel" nur für IBM lieferbar war. Leider weiß niemand, wo man das Spiel für meinen Amiga auftreiben kann. Aber Ihr bestimmt! Würde mich riesig freuen, wenn es klappen würde.

(..........................)

Heidi

(Anm. d. Red.: Sokoban für den Amiga gibt's nicht! Ein ähnliches Spielprinzip bietet allerdings 'Atomix' aus dem Hause Thalion, das es eigentlich noch überall zu kaufen geben müßte.)

„Das neue Thema?“

Hier ist Euer lang ersehntes neues Thema (yea!)!!! Es lautet: Sind Ballerspiele für Blöde?
Es vergeht einfach keine ASM, ohne daß mindestens zehn dieser Spiele in Eurer Super-Zeitschrift getestet werden. Diese Seiten werden von mir persönlich hemmungslos (ja, ja) übersprungen. Diese Spiele ähneln sich in ihrem Spielziel und Spielablauf doch wie ein Ei dem anderen. Ich meine grafisch und soundmäßig sind diese „Spiele“ vielleicht eine Augenweide und ein Ohrenschmaus, doch mehr ist es nicht. Aus diesen Zeilen geht schon hervor, daß ich Sport- und Strategiespiele über alles schätze (weiß auch nicht, warum).
Nehmen wir z.B. mal Kick Off II, welches einfach genial ist und tausendmal mehr Spaß macht als Xenon II oder X-Out! Das einzige Ballerspiel, das Spaß macht, ist „Midnight Resistance“ (das ist echt geil)! Da ich ein Raubkopierer bin, weiß ich auch, daß 98% aller gecrackten Ballerspiele einen Trainer enthalten, wodurch das Spiel einfach zu leicht wird. Bei Sport- und Strategiespielen ist dies nur bedingt möglich.

Dr. Tod

(Anm. d. Red.: Das ist nur eine Meinung! Unter meinen absoluten Lieblingen befinden sich einige der besten Ballerspiele, die es so gibt, und ich meine sagen zu können, daß mir diese einen enormen Spaß bereiten. Natürlich können auch Strategie- und andere Games den Bären losmachen, aber wenn man eine Art Spiele nicht mag, sollte man deren Fans nicht als Blöde abstempeln – man könnte dann nämlich sagen, daß Du etwas eingebildet bist!)

„Negativ-Entwicklung“

Soeben habe ich die ASM 12/90 gelesen und mir ist aufgefallen, daß sich viele Leser im Feedback über einen Brief eines gewissen A-Man von Action (Ex-Tropic) der Ausgabe 10/90 aufregten. Leider sind solche Typen keine Seltenheit mehr, da sich die Scene in den letzten Jahren zu einer anderen Scene entwickelt hat. Ich selbst war bis vor wenigen Wochen dabei, mußte aber aufhören, da ich gepackt worden bin. Zu Beginn der Scene auf dem C-64 (1984-85) lief alles viel mehr auf freundschaftlicher Basis. Man war „dabei“, um Spaß zu haben. Man tauschte mit einigen Leuten, um neue Games zu bekommen, aber auch um „Computerfreundschaften“ aufzubauen.
Doch nach und nach begann der Wettkampf. Jeder versuchte, die Nummer eins zu werden, sei es als Swapper, als Cracker oder sonst was. In den letzten Jehren hat sich die Scene noch weiter verändert, besonders auf dem Amiga: Die Scene ist eine Geschäftsscene geworden, mit der sich viel Geld verdienen läßt. Die Elite-Gruppen wie Skid Row, Paradox, Angels-Genesis-Defjam oder auch Classic bezahlen z.B. mehrere hundert Mark für ein Original, nur, um es einige Stunden früher zu haben als die anderen. Durch Modems werden Spiele, die bereits ein oder zwei Tage alt sind, als Oldies abgestempelt. Es ist keine Seltenheit mehr, daß einige Leute mehr als 10.000 (zehntausend) Mark im Monat durch Abos verdienen! Ein Teil des Geldes wird für die über tausend Mark teure Telefonrechnung gebraucht, ein anderer Teil, um Originale zum Cracken zu kaufen oder um die Cracker zu bezahlen. Ja, die Cracker werden von den Elite-Gruppen für ihre Arbeit bezahlt!! Und von dem Geld kann man sicherlich nicht schlecht leben ...
Wie gesagt, ich rede hier von der Amiga-Scene, und nicht von der 64'er-Scene. Ich muß aber dabei sagen, daß dies lange nicht für jede Amiga-Gruppe gilt, sondern meist nur für einige der wenigen ganz „Großen“!! Viele Gruppen, besonders skandinavische, haben sich zum Beispiel auf Demos spezialisiert und liefern sich mit bombenhaften Demos Wettkämpfe. Ich selbst kann solche Typen wie A-Man nicht leiden, da sie meinen, sie seien das Beste und der Rest ist Abschaum ...
Meiner Meinung nach sind solche Typen Lamer, und nicht die „kleinen“ Freaks, die versuchen an Software ranzukommen!!
So, das wars!!

ein Ex-Scener!

„Sponsoring“

Tach, Leute!!! Ich habe mir gerade die neueste ASM reingezogen und bei den vielen Briefen im Feedback dachte ich mir: So was muß ich auch mal machen!
1. Die neue ASM ist um ein Vielfaches geiler als die alte!! In allen Bereichen nur Verbesserungen!!!
2. Ich hatte eine Erleuchtung (vielleicht nicht neu, aber gut)! Um die Preise der Games zu senken, sollte man vielleicht Werbung davorpacken, wie z.B.: „Dieses Spiel schaffst Du nur mit -Cola“ (keine Schleichwerbung!!!) oder „Mit -Kartoffelchips bringt dieses Game den doppelten Spaß!!!“. Dadurch würde der Game-Preis drastisch gesenkt und wäre für alle bezahlbar, und der Umsatz der Softfirms würde steigen, und es gäbe keine bösen Raubkopien mehr (Amen ...)!!
(...)

Jonny

„Profis und Psychen“

So, nun bin ich aber mal dran! Seit der Ausgabe 3/89 lese ich tatenlos zusehend das berühmte Feedback der „Nr.1=ASM“! Da hab' ich ein Herz gefaßt und fing an zu schreiben (ich hoffe nur nicht umsonst).
1. Zu Ulis Aufruf, neues Thema im Feedback – Wie wäre es mit einem Psychotest in jeder Ausgabe (auf eine Seite mehr kommt es doch auch nicht an, oder?), wie z.B. „Liebst Du Manni oder nicht, etc.“ (ach, wo wir schon 'mal dabei sind, wenn noch jemand auf Manni rumhacken sollte, dann möge diesen Frevler der Zorn der Verspotteten treffen! (gut gesagt, was).
Hey, Manni hast Du das mitbekommen? He, bist Du überhaupt anwesend? Na ja, ist ja auch egal. Aber ich find Dich ok!
2. Mal was anderes: Wie kommt es, daß Ihr in vielen Spielen, z.B. Turrican, bis zum vorletzten oder sogar letzten Level kommt? Entweder Ihr seid Profi-Spieler oder ihr habt ein paar Profi-Cracker unter Euch, die Trainer in jeweilige Spiele einbauen!
3. Wiese sind manche Screenshots unscharf? Nichts gegen HJA, aber wieso?
4. Warum seid Ihr nicht mal etwas großzügiger mit der Hitstern-Einteilung? Wenn ein Game technisch gut ist, kommt es dann auf Euren Geschmack an, ob das Game dann einen Stern verpaßt bekommt?
5. Gebt bitte immer an, ob ein Amiga Game 1 MB braucht oder nicht .. Ich weiß, daß Ihr das schon oft gemacht habt. Ich





wollte Euch nur mal daran erinnern!

Wolfman of C.G.Soft

(Anm. d. Red.: 2. Na, entweder haben wir mal einen guten Tag, oder einen guten Cheat vorab.
3. Ein nicht ganz scharfes Bild hier und da kommt schon mal vor – das kann verschiedene Gründe haben. Wir bemühen und natürlich jedesmal um möglichst gute Aufnahmen, aber manchmal macht einem der Teufel im Detail einen Strich durch die Rechnung.
4. Stell Dir auf Deinem Amiga mal ein Spiel vor, das (fiktiv) 10.000 einfarbige, quadratische, häßliche Raumschiffe in 50 Frames von rechts nach links über den Bildschirm fliegen läßt . kriegt das (technisch brillant) einen Hit? Nö.
5. . . .)

„Dumme Sprüche„

(. . .)
Diesen Brief widme ich ganz besonders dem unbekannten „W.L." aus der ASM Nr.12, Stichwort „Problems, problems". Also paß mal gut auf!!!
Zuerst einmal hätte ich gerne ein Foto von Dir, damit ich mir ein Bild davon machen kann, wie „COOL" die Leute sind, die meinen über das Aussehen anderer Personen dumme Sprüche ablassen zu können.
Falls Du den Mut hast, ein Bild von Dir abdrucken zu lassen, möchte ich gerne mal den Kommentar von Uli dazu lesen.
Jeder Mensch hat eine andere Meinung von dem was er sieht, hört und liest, aber das gibt einem wohl noch lange nicht das Recht, so wirklich saudumme Bemerkungen vom Stapel zu lassen. Und vor allen sollst Du, Uli, auch nicht heiraten.
Ich finde (jeder hat bekanntlich eine andere Meinung), daß die ASM jetzt viel übersichtlicher ist als vorher. Ein gutes Inhaltsverzeichnis, was übersichtlich ist und in dem man sich auch zurecht findet (hatte ich vorher Probleme mit). Die Sache mit der Werbung ist doch wohl auch völlig normal. Schlag doch mal einfach z.B. (keine Schleichwerbung) eine Fernsehzeitung auf. Da hast Du auch die Hälfte Fernsehprogramm und die andere Hälfte „Werbung". Schließlich lebt eine Zeitung (-schrift) wohl doch auch zur Hälfte von der Werbung, oder? Stichwort Kleinanzeigen: Wenn Du Probleme hast mit dem Lesen der Kleinanzeigen (wegen der Lupe), dann solltest Du mal unbedingt einen Augenarzt aufsuchen, der bekommt das bestimmt in den Griff (Brille).
Jetzt zur Sache Geld: Wenn Du nicht mal in der Lage bist, Dir für 7,50 DM fast jeden Monat für eine Zeitschrift auszugeben, dann solltest Du Dir mal überlegen, ob Du nicht vielleicht deine Arbeit wechseln solltest (wird wohl schlecht bezahlt). Falls Du aber nur Taschengeld bekommst, gibt es immer noch die Möglichkeit einen Nebenjob anzufangen. Das reicht alle mal für 7,50 DM!!!
An ULI: Spar Dir Deine „Kugel" und schreib weiter das FEEDBACK, denn...
Sinnlose Oper bringen Dich auch nicht weiter.

Th. N.

(Anm. d. Red.: So „COOL" bin ich nun auch wieder nicht... Heiraten werd' ich vorerst auch nicht, aber meine Freundin weiß zu ihrem (und meinem) Glück, wie sie mich zu nehmen hat, und das klappt eigentlich ganz gut.
Ein bißchen Oper muß manchmal schon sein, nicht zuletzt weil es mir unheimlich gut gefällt – die Kugel werd' ich mir schon nicht geben. Äähm...ja.)

Ein kurzer Brief!"

Zur „LAMER + LOSER"-Sache. FRIENDSHIP RULES!!

D.J., B.Boys

„Distanz"

Ich kaufe mir häufiger Eure Zeitschrift und lese auch die Leserbriefe, teils amüsiert, teils kopfschüttelnd, auf jeden Fall mit der Distanz, die mir bisher nie das Gefühl gab, mich zu irgendeinem Thema äußern zu müssen, bis jenes schreckliche Ereignis eintrat, das mich bewog, Euch doch zu schreiben.
Ich promoviere an einer Berliner Uni, und in unserer Arbeitsgruppe war ein Junge als studentische Hilfskraft eingestellt. Er war für mich der Prototyp des „Computer-Freaks", hochintelligent, sensibel, einsam, sein Leben war der Computer, und eben diesem Leben hat er vor wenigen Tagen ein Ende gesetzt.
Ein Einzelfall? Sicher nicht.
Ich möchte niemandem sein Hobby vermiesen oder mit erhobenen Zeigefinger warnen, darauf hört sowieso niemand mehr (oder doch?), aber wenn ich von den „Mad Maxen", „Zorros" und wie sie alle heißen, lesen muß, mit welcher Arroganz sie über die sogenannten „Loser und Lamer" sprechen, erinnert mich dieser Ton an vergangene Zeiten, die ich selbst Gott sei Dank nicht miterleben mußte. Auch hier ist wieder festzustellen, wie gewisse Gruppen sich über andere stellen, bloß weil sie nicht raubkopieren können oder wollen, oder nicht den allerneuesten „Stuff" besitzen. Ist dieser Charakterzug so typisch für die Menschen?
Ich spiele auch gerne mit dem Computer und Spiele wie Ultima 6 haben mich sogar manche Nächte gekostet, aber außer genanntem Spiel habe ich gerade noch eine Handvoll andere. Ich fühle mich deshalb nicht als „Loser". Es macht mir mehr Spaß, ein gutes Spiel zu spielen, das Handbuch zu durchforschen, die Karten zu studieren, als immer „on the top" zu sein. Und ich kann nur alle, wie werden sie doch gleich genannt, ach ja, „Loser und Lamer" beglückwünschen, weil ihnen vielleicht noch die Chance erhalten bleibt, daß die Computerei ein Hobby bleibt und damit eine schöne Nebensache des Lebens. Mein Blickwinkel zu der ganzen Sache hat sich auf jeden Fall verschoben, und ich hoffe sehr, daß sich genanntes Ereignis nicht mehr wiederholt. Mir ist zwar klar, daß dies ein frommer Wunsch ist, aber denkt daran, die beste Sicht hat man, wenn man ein bißchen Abstand zum Objekt hält. Deshalb denke ich auch, daß es in Zukunft möglich wäre, in den Leserbriefen wieder ein bißchen Vernunft und nicht so viel Menschenverachtendes zu erkennen. Ich will nicht allzu pathetisch werden, aber Ihr könnt mir glauben, daß ich sehr schockiert bin, und wenn der Todesmarsch in einem Adventure plötzlich Realität wird, kann man schon sehr nachdenklich werden.
Deshalb möchte ich zum Abschluß doch noch einen Appell loswerden, Ihr Diskettenmagier, nehmt Euch in dieser Funktion und in der Sache nicht zu ernst, es gibt noch andere Dinge im Leben.

Rüdiger

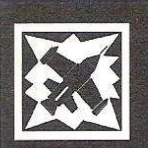
(Anm. d. Red.: Ohne Kommentar! Soll jeder selbst drüber nachdenken!)







Viel Wirbel um rasante Loopings



CRASH COURSE (STUNT DRIVER)

System: PC, alle Grafikkarten, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte/Mirrorsoft, **Muster von:** Paul Rigby, USA.

Für Stress sorgte SPECTRUM HOLOBYTES neues Rennspiel. Keines der Exemplare von CRASH COURSE wollte auf unseren diversen PCs laufen. Die erste Serie scheint fehlerhaft zu sein. So hetzten wir kurzerhand unseren amerikanischen Korrespondenten **Paul Rigby** vor Ort. Er schaute sich die einwandfrei rasende, äh, laufende amerikanische Serie, genannt STUNT DRIVER, an. Hoffen wir, daß sie bald auch in europäische Regale kommt!

Spectrum Holobyte schielte ganz kräftig nach der Konkurrenz und verband die Aufregung von *Stunt Car Racer* mit der ausgezeichneten Grafik und den Kamera-Optionen von *Hard Drivin'*. In einem Shelby '66er Mustang fahrt Ihr auf fünf Standard-, drei einstellbaren und beliebig vielen selbst zu erstellenden Strecken mit bis zu drei verschiedenen Autos und Gegnern um die Wette.

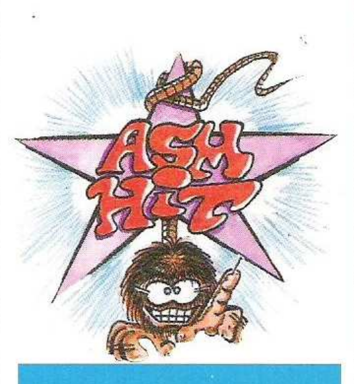
Ihr könnt selbst schalten oder mit Automatik in die Schrägen, Loopings und Sprüngfe gehen. Die rasante 3-D-Polygongrafik ist atemberaubend. Allzu leicht übertreibt man es mit Hupe und Nitro-Booster, dann landet man mit genau angezeigtem Schaden in der Botanik. Klar, daß man seine Bruchlandung gnadenlos vorgezeigt bekommt. Die vielen Kameraperspektiven sorgen für waschechte Rennatmosphäre.

Auf mehreren Schwierigkeitsstufen könnt Ihr Eure Fahrerpersönlichkeit einstellen. Die nimmt natürlich Einfluß auf den Rennverlauf. Auch die gegnerischen Autos sind wählbar – soll's ein guter, alter VW-Käfer, ein IROC-Z oder gar ein Porsche 911 sein? Boxenstopps dürfen genauso wenig fehlen wie der Blick auf den gegnerischen Fortschritt. Das Beste ist aber, daß auch XT-Besitzer ihre Freude am Rennen haben können. Der Sound könnte schöner sein, doch darüber sieht wohl jeder fahrbegeisterte Herkules- oder CGA-Eigner dankbar hinweg.

Fazit: Crash Course legt los wie ein Wirbelwind – das beste Rennspiel für den PC! ■

Paul Rigby/Eva Hoogh

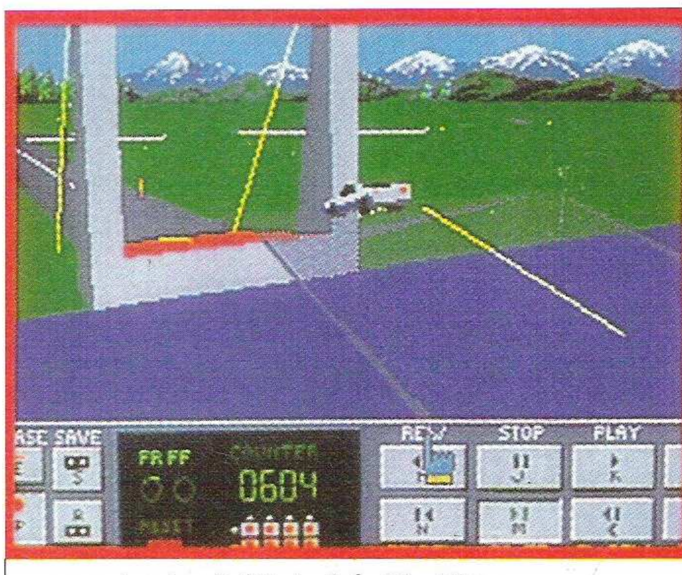
Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»Wer nicht zugreift, den bestraft das Leben!«



Über Berg und Tal geht es beim STUNT DRIVER . . .



. . . manchmal so hektisch, daß sich nicht nur . .



. . . der Wagen umdreht! *Fotos (3): PC*

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
2	MAUPITI ISLAND	Adventure	Amiga, Atari ST
3	BATTLE COMMAND	Arcade-Strategie	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	GEISHA	Erotik-Adventure	Amiga, Atari ST, PC
5	BILLY THE KID	Western-Adventure	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	LOOPZ	Arcade Geschicklichkeit	C-64 D, C-64 K, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	GALACTIC EMPIRE	3D-Action	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
8	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
9	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
10	HARD DRIVIN' II	Fahrsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken! Postkarte: Bomico GmbH, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)


TIKI
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto
ocean
TAITO

Titel, Thesen, Temperamente



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

System: Amiga (angeschaut), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe, **Besonderheit:** Zwei-Player-Option.

Vor etwa 14 Monaten konnte ich mich kaum noch auf der Ersatzbank halten, als ich auf dem Sega Mega Drive *World Cup Soccer* zockte. Nun hat es ELITE geschafft, mich mit WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER erneut in Verzückung geraten zu lassen! Es handelt sich – trotz des leicht geänderten Titels – um eine Umsetzung für Amiga (liegt mir vor) und ST...

Einige Änderungen wurden vorgenommen. Doch: Dies tut dem Spielfluß und der -Freude beileibe keinen Abbruch. Ich suche mir meine Mannschaft aus (Deutschland) und begebe mich in die Endrunde um die Krone des Weltmeisters. Meine Jungs tragen **aktuelle Namen,** die in der Mega-Drive-Version noch nicht enthalten waren. Die Nationalspieler sind schnell zusammengestellt; Positionen werden klargemacht, so daß Kaiser Manni seine Elf gegen den ersten – in diesem Falle – (Compi-)Gegner antreten lassen kann.

Also, gleich rein ins Match, kenne ich doch schon die Verhältnisse. Will mal sehen, wie ELITE das Game rübergeschaukelt hat. Vom Anstoß an weiß ich genau, was ich zu tun habe: Den ballführenden Player (gekennzeichnet durch einen kleinen Pfeil am Po) durch die wild angreifenden Italiener in Richtung Gehäuse Zengas zu bewegen. Die damals so „angenehmen„ Slalomstangen (Mega Drive) sind noch mehr. Der Rechner-Coach verfügt über ein ausgezeichnetes Team, das mir das Leben mehr als nur schwermacht. Also, den Ball nicht extrem lange am Fuß führen, sondern den Mitspieler suchen. Dies geschieht per Button. Bei zentriertem Stick kicke ich das Leder stets nach vorn, knall' ich den Knüppel nach hinten und lassen den Button los, so vollführt Litti (Grüß' Dich!!!) einen astreinen Fallrückzieher. Mit Stick nach vorn plus Feuerknopf bin ich in der Lage, weite, öffnende Pässe zu schlagen. Hierbei hilft mir der Scanner (Übersichtskarte) im Screen (Bildschirm) rechts. Meine Anspielstationen werden sichtbar, und ich weiß, welche Guys sich freigelaufen haben.

Daß dies zu Beginn des Übens noch nicht hundertprozentig klappt, ist verständlich. Wie im richtigen Leben möchte ich dies mit „Abstimmungs-Problemen" umschreiben. Nun gut, in der ersten Hälfte gelang mir nur recht wenig: Knut marschiert an der Seitenlinie, paßt zu Litti, dieser umkurvt einen Azurri und schickt Rudi. Leider ist Walter (Zenga) schon aus dem Tor heraus und fängt den Ball ab.

Die zweite Hälfte dieses ersten Gruppenspiels verläuft dann verhängnisvoll für den „Kaiser": Ausgerechnet Schillaci markiert zwei herrliche Treffer, wobei Bodo nicht gerade gut ausschaut. Das lag wohl sicherlich beim Tester (Manni), der nicht darauf gefaßt war, daß bei der ELITE-Version der Keeper „mehr Mitspracherecht„ hat als beim SEGA-Vorbild...

Das schönste Tor des Tages erzielte dann Klinsmann per Fallrückzieher (endlich gerafft, Kleimann, Du Depp!) gegen die Ägypter. Und: Bodo hielt, was zu halten war. Ich glaube, derart viele Hechts mußte der Schumacher-Nachfolger vom FC noch nie hinlegen. Vom Verletzungspech verschont, gelang mir ein gerechtes 2:2-Unentschieden.

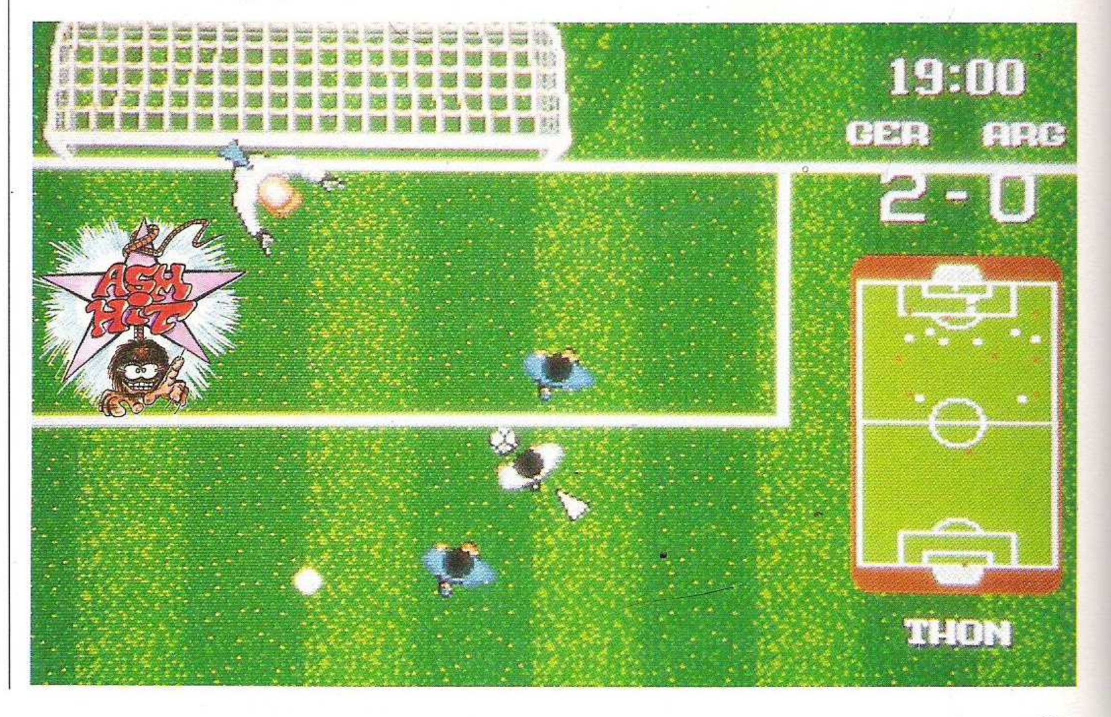
»It's a Hit, 'simply' great!«

Da ich nun immer schärfer auf den Titel wurde, mußte ich nicht nur weiter üben, sondern auch gewisse Taktiken entwickeln. Und siehe da: Meine Bemühungen fruchteten. Sinnigerweise hatte ich im Endspiel Argentinien als Gegner. Des weiteren endeten die 90 Minuten torlos. Nach Elfer-Schießen war es schließlich Andy, der den entscheidenden Treffer (was für Zufälle!) zum 6:5 erzielte.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER besticht durch seine sehr gute Spielbarkeit, des hohen Tempos, das gegangen werden muß und die abwechslungsreichen Varianten, die eingebaut wurden. Hinzu kommen diverse Sounds, die dem Ohre schmeicheln. MicroProse, Kick Off & Co. dürfen sich fürchten... ■

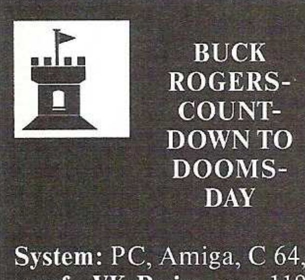
Manfred Kleimann

Grafik/Animation	**10**
Sounds	**9**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**





Buck it!



BUCK ROGERS-COUNTDOWN TO DOOMSDAY

System: PC, Amiga, C 64, **empf. VK-Preis:** ca. 119 Mark, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf 11.

Es ist geschafft! In wochenlanger Fleißarbeit hat das RAINBOW ARTS-Team SSIs neuen Rollenspiel-Klopper komplett übersetzt. Logbuch, Regelwerk, technische Karte und Bildschirmtexte sind jetzt Deutsch. Für alle, die sich über ellenlange, literarisch-englische Texte ärgern oder mit ihnen abmühen, hat sich das Warten gelohnt. BUCK ROGERS, nach langem Tiefschlaf im 25. Jahrhundert wieder erweckt, startet auf PC, AMIGA und dem C 64 zu einem Abenteuer quer durch das Sonnensystem. Leider konnte er auf dem kleinen Commodore nicht ins Deutsche übertragen werden.

Auf der Erde sieht es nicht gut aus. Die RAM, Russo-American Mercantile, kontrolliert in der Mitte des 25. Jahrhunderts fast das ganze Sonnensystem. Überall gibt es Siedlungen. RAM-Truppen und Terrines, gentechnisch erschaffene Kampfmonster, terrorisieren die Menschen gnadenlos. In ihrer Not gründen sie unter Buck Rogers die New Earth Organisation (NEO). In wagemutigen Einsätzen gelingen Nadelstiche gegen den Unterdrücker. Sogar das Satelliten-Kontrollsystem kann zerstört werden. Bald ziehen die RAM-Truppen von der Erde ab, doch bleiben Zweifel. War es nicht ein bißchen einfach, den Gegner zu vertreiben?

Bis zu sechs von Euch geschaffene Gefährten ziehen von der Orbitalstation Salvation los, um Informationen zu sammeln und RAM nachhaltigen Schaden zuzufügen. Eine Fülle von Aufgaben, Rätseln und Kämpfen wartet auf die tapfere Crew. Oft kommt Hilfe von unerwarteter Seite.

Buck Rogers basiert auf den *AD&D*-Rollenspiel-Regeln, überrascht aber mit einem neuen, ausgeklügelten Skill-System. Statt Magie kämpft Ihr mit einer Vielzahl von (teils berufsbedingten) Fertigkeiten, die sich mit wachsender Erfahrung verbessern lassen. Nur Ärzte können z.B. verschiedenartige Verletzungen, Krankheiten und Vergiftungen heilen. Erste Hilfe sollten dagegen auch ein bis zwei andere Partymitglieder beherrschen. Für den Techniker sind natürlich die Reparaturfertigkeiten wichtig. So kann er auch während Raumschlachten das Schiff vor schlimmstem Schaden bewahren.

Alle sollten das bei Nahkämpfen wichtige Bewegen bei Schwerelosigkeit gut beherrschen, doch auch gesellschaftlicher Schliff ist nicht zu verachten. Je nach Eigenschaften der Rasse bekommen die Charaktere Boni für bestimmte Fähigkeiten. Die aus Primaten gezüchteten Tinker sind technisch außerordentlich gewandt. Desert Runners sind hervorragende Kämpfer und Anführer, während der Erdenmensch für alle Berufe zu gebrauchen ist. Je einen Piloten, Ingenieur und (am besten zwei) Mediziner sollte man unbedingt mitnehmen. Ein reinrassiger Kämpfer oder ein Dieb sind aber auch nicht zu verachten.

Das Zusammenspiel von Beruf und Rasse beim Zuordnen der Fähigkeiten nimmt eingangs etwas Zeit in Anspruch, wird Profis aber begeistern. Wer schnell einmal probespielen möchte, kann die vorgefertigte Truppe nehmen. Ein Tip: Trotz der alarmierenden Meldungen solltet Ihr Salvation gründlich erkunden. So gelangt Ihr schnell zu besserer Bewaffnung, Rüstung und in die dritte Erfahrungsstufe. Information, Ausrüstung und Trainingsmöglichkeiten gibt es in den Hauptquartieren der Siedlungen.

Zum SSI-Standard gehören zehn speicherbare Spielstände, der übersichtliche Bildschirm- und Menüaufbau, der sowohl bequeme Maus- als auch Tastensteuerung erlaubt, und die ausführliche Anleitung. Das 52-seitige Logbuch dient gleichzeitig der Sicherheitsabfrage. VGA- und Amiga-Grafik sind schön, aber nicht genial geworden. Gut ausgenutzt wird der C 64.

Vor Suchtgefahr wird gewarnt: Buck Rogers fesselt Euch monatelang, auch Anfänger finden bald herein. SSI hat durch das aufgepeppte Spielprinzip und veränderte Szenario (Roboter statt Rittern) elegant die Kurve genommen, als der Fantasyreihe gerade die Puste etwas auszugehen begann. Wer übrigens schon die englische Version gekauft hat, bekommt das deutsche Update für DM 20. Ein Muß für Rollenspieler! ■

Eva Hoogh

	C-64 / Amiga / PC
Grafik	8 / 9 / 8
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9 / 10 / 10
Preis/Leistung	10

»Onkel Buck, nach vierhundert Jahren taufrisch wie am ersten Tag!«

Kinder, wie die Zeit vergeht! ...



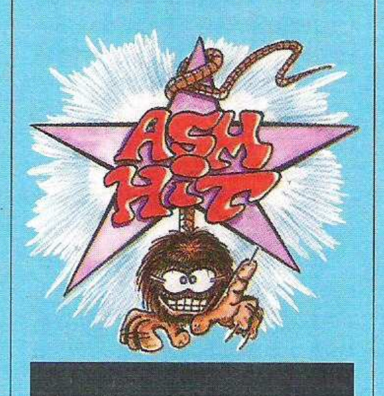
BLUE MAX

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA, diverse Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

... meinte neulich der eine Kriegsveteran zum anderen als sie rege in ihren gemeinsamen Erinnerungen an den Ersten Weltkrieg schwelgten. 1914 war halt die Welt noch in Ordnung. So kamen die Jungs vom fliegenden Personal damals, ganz im Gegensatz zu heute, regelrecht Helden gleich. Um eben jene Ritter der Lüfte, wie der mittlerweile verstaubte Baron von Richthofen, dreht es sich übrigens auch bei BLUE MAX – ACES OF THE GREAT WAR, dem neuesten Game von MINDSCAPE .

Schon nach wenigen Ladesekunden flimmert ein grafisch imposant aufgemachter Vorspann (zumindest im „VGA-Mode") über den Screen. Digitalisierte Bilder von „den Männern in ihren fliegenden Kisten" werden hier nämlich exzellent gezoomt. Desweiteren zieht ein Fokker Dreifach-Decker seine Kreise über den Bildschirm, ohne Zweifel ein erster Vorgeschmack der phantastischen Grafik und Animation dieses PC-Flugis. Das folgende Hauptmenü scheint auf den ersten Blick, keine Neuigkeiten zu bieten. Doch schon der erste Menüpunkt, in dem sich der Spieler erst einmal als Pilot zu „melden" hat, fördert Erstaunliches zu Tage. So mußte ich erfreut feststellen, daß bei Blue Max nicht nur Solisten gefragt sind, sondern auch zwei Recken gleichzeitig und zwar an einem Computer an den Start gehen können. Jeder wird sich ausmalen können, wieviel Spaß ein heißes Luftduell gegeneinander oder ein netter Dog-Fight im Duett gegen feindliche Fliegerei bringen kann. Der Computer steht übrigens auch als Partner bzw. Gegner zur Verfügung, und zwar mit vier legendären Piloten, die teils ganz schön miese Tricks aus dem Ärmel schütteln können.

Prächtig geriet mit Sicherheit auch das Auswahlmenü, in dem Ihr unter acht „Kisten" die geeignete aussuchen könnt, werden die „antiken" Flugzeuge doch in digitalisierter Form auf den Screen gezaubert. Für ausreichende Betätigungsmöglichkeiten ist bei Blue Max ganz ohne Zweifel gesorgt worden. Neben der gewohnten Trainingsmission wartet das Mindscape-Spiel mit vier verschiedenen Szenarien auf, die sich wiederum aus zahlreichen Einzeleinsätzen zusammensetzen. Nicht verschweigen sollte ich jedoch, daß hier die Action dominiert, schließlich lassen sich jene alten Veteranen relativ problemlos fliegen. Doch keine Angst, bei den packenden Luftschlachten kommt wirklich Spielspaß auf. Eher strategisch geht es in einem weiteren Part von Blue Max zu, in dem Ihr Euer Flugzeug quasi wie eine Schachfigur auf einem Spielfeld umherzieht, ständig mit der Absicht, das gegnerische Flugzeug schon beim nächsten Zug vom Himmel zu holen. Sicherlich ganz spaßig, doch mein Fall war's nicht.

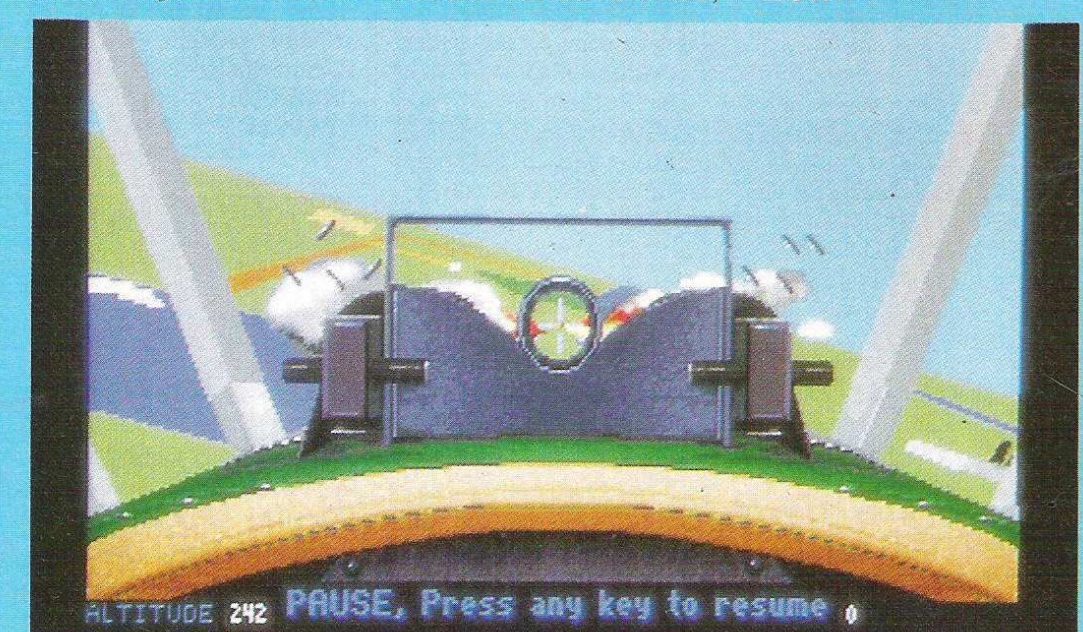


»Strammer Max – Wow!«

Von der technischen Seite her erwartet Euch wirklich ein Spiel der Superlative. Die Besitzer einer CGA- bzw. EGA-Karte will ich da einmal etwas vernachlässigen, denn sie können sich ihren Senf sicherlich denken. Im Gegensatz zu der Landschaftsgrafik, die aufgrund der wenigen Objekte einen eher passablen Eindruck macht, verdient die Aufmachung der Flugzeuge wirklich das Prädikat „absolute Spitzenklasse". Zum einen wurden die Maschinen allesamt hervorragend gezeichnet, zum anderen zeugt deren Animation von hoher Qualität. Angemerkt sei noch, daß im Two-Player-Mode der Screen aufgesplittet ist, wobei leider das Blickfeld erheblich eingeschränkt wird. Das Scrolling geht, je nach Leistungsfähigkeit des Rechners, mehr oder minder schnell und sauber vonstatten. Der IBM-Sound steht in keinem Verhältnis zu der gelungenen Soundkarten-Unterstützung, wogegen das Handling keine Wünsche offen läßt.

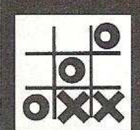
Einige Bonbons (z.B. den phantastischen Aufnahme-Modus) habe ich Euch zwar vorenthalten, doch sollte kein Zweifel mehr darüber bestehen, daß es sich bei Blue Max um einen klaren ASM-Hit handelt. Kauft's Euch doch einfach! ■

Torsten Blum



Grafik (VGA)	**10**
Sound (PC/Karte)	**7/9**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Narrenfreiheit inbegriffen



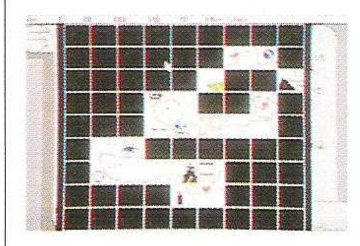
THE FOOL'S ERRAND

System: Amiga, Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80 (ST) bzw. DM 100, **Hersteller:** Miles Computing/SPA, London, England, **Muster von:** Jeremy Cooke, SPA, England/ Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Miles Computing überrascht immer wieder mit originellen Spielideen. Nach dem farbenprächtigen *Living Jigsaws*-Puzzle beschert uns *Cliff Johnson* eine phantasievolle Reise durch das Land Tarot. The Fool's Errand kombiniert eine dicht gewobene Fantasygeschichte um die Figuren der Schicksalskarten mit einer Vielzahl unterschiedlicher Rätsel. Die Amiga, Atari und PC-Versionen gleichen einander mit ihrer schlicht-zweckmäßigen Grafik fast auf's Haar. Ein Narr auf der Suche nach den Vierzehn Schätzen bekommt von der Sonne ein Karte geschenkt.

Die ist allerdings unvollständig. Er muß durch das Lösen von insgesamt 80 Rätseln Teile sammeln und zur Landkarte zusammensetzen. Ein Romanabschnitt begleitet jedes Rätsel. Als Hinweise und nach dem Lösen einer Aufgabe werden Ausschnitte des Textes hervorgehoben. Die sollte man aufschreiben und schließlich zu einander und der Karte in Beziehung setzen, um die Schätze zu finden.

Man kann mit Hilfe der über dem Bild liegenden Menüleiste beliebig von Aufgabe zu Aufgabe springen, Spielstände namentlich speichern und eine ausführliche Spielanleitung abrufen. Die ist im knappen Handbuch karg ausgefallen. Zu Anfang kann man ein Fünftel der Aufgaben anwählen. Je mehr gelöst sind, desto mehr neue werden zugänglich. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber merklich. Da gibt es Kartenspiele, *Scrabble*-artige Wortspielereien und -suchaufgaben, Puzzles und *Loopz*-ähnliche Kombinationsbilder. Gute Englischkenntnisse werden übrigens vorausgesetzt.



Am angenehmsten steuert man die Teile mit der Maus. Für die Spielauflösung wird man mit einer mehrminütigen Endsequenz belohnt. Dann läßt sich die lange Geschichte auch ausdrucken. Leider sind die Geräusche außer der Titelmusik spärlich. Ein dickes Lob für die tolle Spielidee: Die Narrenreise macht auch zu Mehreren Spaß. Schade, daß der Anreiz durch das schnelle Lösen bald nachläßt. Ein bißchen mehr zum Grübeln, eine ausgefeiltere Grafik und wir hätten einen Überraschungshit. So aber sollte man sich die Queste vor dem Kauf zumindest anschauen. ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Anleitung	7
Spielaufbau	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Im Dienste des Kürfürsten ...



... müßt Ihr einen kleinen Handelsstützpunkt auf dem karibischen ST. THOMAS zur Blüte bringen. Im gleichnamigen Strategiespiel von SPHINX gilt es, seine Handels-, militärischen und diplomatischen Interessen mit Geschick zu verfolgen. Schließlich wollt Ihr Euren Machtbereich ausdehnen und vom Kurfürst belohnt werden. STEFAN KOWSKI und ROLAND SCHULTE stellten uns ihr fast fertiges neues Produkt vor. Spätestens im März soll es auf dem AMIGA fertig sein, im Juni dann auf dem PC. Laßt Euch schon einmal Appetit machen!

Ihr beginnt auf dem niedrigsten von zehn Rängen, mit einem Schiff und einer Stadt. Nun heißt es, Handel treiben, aufrüsten und die Bürger bei Laune halten. Werden die Händler zu mächtig, neigen sie zur Aufmüpfigkeit. Ihr müßt Eure Schiffe ausrüsten und bemannen, die Stadt befestigen, Beziehungen zu anderen Städten im Auge behalten, könnt feindliche Gouverneure, Adlige oder Oberste durch Piraten entführen lassen. Doch Vorsicht, wenn Ihr überführt werdet! Piraten und Städte rangieren auf einer Stärkeskala von 1 – 10, ebenso wie die Beziehungen zu den 39, zunächst gegnerischen, Diplomaten.

Je höher Ihr aufsteigt, desto größer Euer monatliches Einkommen.

Zum Auflockern gibt es Actioneinlagen (z.B. einen Fechtkampf, wenn man die Frau eines Gouverneurs beleidigt hat oder einen desertierten Adligen einfangen muß), Seeschlachten auf riesiger 3-D-Landschaft oder vor Hafenstädten und ca. 30 animierte Personen. Zwischendurch gehen Meldungen über Einladungen, politische Ereignisse oder Katastrophen (Unwetter, Seuchen) ein. Die sollte man notieren und bei weiteren Entscheidungen beachten.



Das gesamte Werk hat auf drei Amiga-Disketten Platz, erkennt ein zweites Laufwerk und wird sich auf Festplatte installieren lassen. Außer den Speichermöglichkeiten gibt es noch ein Notepad und die Möglichkeit, seine Statistiken auszudrucken. Auch die noch nicht ganz fertige Musik für Titel und kurze Ladezeiten machte einen prima Eindruck. Wenn St. Thomas hält, was es verspricht, könnte es so manches Konkurrenzprodukt in den Schatten stellen! ■

EVA HOOGH

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

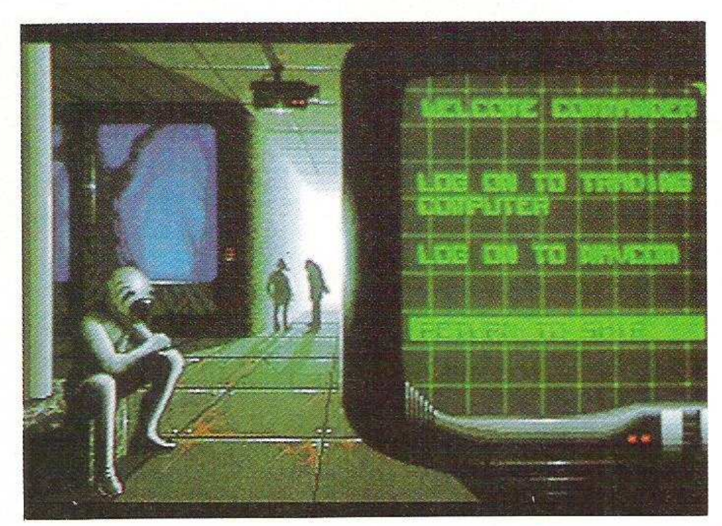
Die Flammen sind entfacht - Ein neues Zeitalter bricht an.

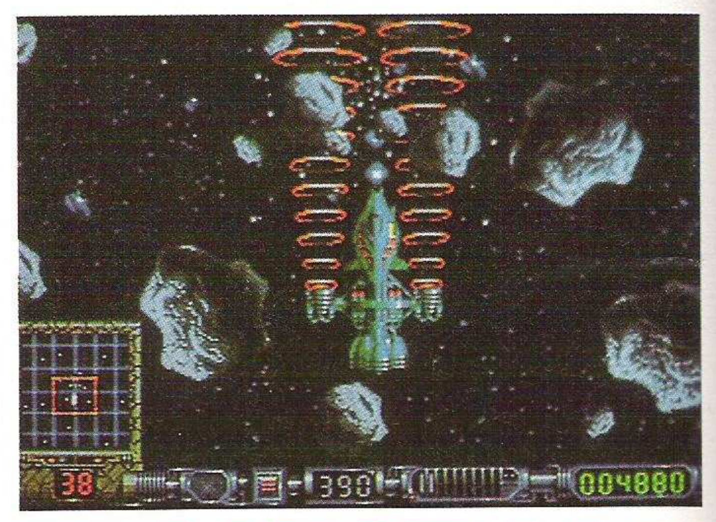
Midwinter II. Flames of Freedom kommt im Frühjahr 1991 für Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatible heraus.



MEISTER DER STRATEGIE

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD





GAMING MIT NIVEAU!



AWESOME

System: Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, England, **Muster von:** Psygnosis.

... lautet der Kommentar von PSYGNOSIS zu seinem neuestem Werk mit eben jenem Namen AWESOME (zu deutsch etwa: ehrfurchteinflößend). „It's simply grausam!", spöttelt dagegen Cruiser. Nun, mein Urteil über das Actiongame des englischen Nobelherstellers spare ich mir lieber bis zum Schluß auf. Das Programmierteam *Reflections*, übrigens die Macher von *Beast I & II*, präsentiert jedenfalls mit Awesome ein Ballerspiel, das nicht nur Euren Daumen sondern gleichzeitig auch Eure Simulierzwiebel in Anspruch nimmt, mit anderen Worten: Ballern mit Stil ist angesagt. Zum Spielgeschehen:

In der Rolle des unerschrockenen Weltraumritters verschlägt es Euch in der heutigen Episode aufgrund akuten Treibstoffmangels in irgendein viertklassiges Sonnensystem. Aus Zufall erfahrt Ihr, daß die Zerstörung Eures momentanen Aufenthaltsortes samt seiner acht Planeten unmittelbar bevorsteht. Die Lage verkompliziert sich dadurch, daß das heißbegehrte „Kerosin" nur noch von der dortigen Regierung zugeteilt wird. Deswegen bleibt Euch nichts anderes übrig, als heikle Regierungsaufträge zu übernehmen. Außer dieser Missionen solltet Ihr Euch ferner auf den Handel konzentrieren, schließlich läßt sich das so gescheffelte Geld gut in brauchbarer Bordbewaffnung investieren. Des weiteren solltet Ihr keine Hemmungen besitzen, Euch gleichzeitig als Pirat zu verdingen, stellen die zahlreichen Konvois doch eine gute Einnahmequelle dar.

Trotz aller Strategie, die vonnöten ist, um möglichst rationell zwischen den einzelnen Planeten zu schippern, steht Action bei Awesome eindeutig im Vordergrund. Allerdings wird Euch die „süße Ballermedizin" nur löffelweise verabreicht, sprich: Awesome setzt sich lediglich aus einigen Actionsequenzen zusammen. So muß der Spieler bei seinen Trips durchs All des öfteren seine Laser auf Touren bringen, sei es, daß es eine Piratenflotte bzw. einen Asteroidenschwarm zu zerbröseln oder einen eine gut gesicherte „Weltraumkarawane" auszuplündern gilt. Die Ähnlichkeiten zum Klassiker *Asteroids* sind hier unverkennbar. Leider erweist sich das eigene Raumschiff als äußerst träge, was leicht Spielfrust aufkommen läßt. Zudem fiel die Grafik eher eintönig aus. Die zahlreichen Sprites wurden dagegen allesamt hübsch gezeichnet und mit einer sauberen Animation versehen.

Einige Planeten werden nun von den gefürchteten Weltraumschlangen bewacht, die Eure Landefähre nur all zu gerne attackieren. Eine solche Spezies ist mir zwar in meinem Ballerleben noch nicht untergekommen, doch wirkt es äußerst imposant, wenn jene riesigen Schlangen, die hervorragend gezoomt werden, den Screen unsicher machen. Kurz vor der Landung auf einem Planeten gilt es schließlich noch, einige „Lokalmatadoren" vom Himmel zu holen, was grafisch recht gut in Szene gesetzt wurde. Vor allem die abwechslungsreichen Grafiken sowie das relativ ruckelfreie 2-Ebenen-Scrolling sind in diesem Zusammenhang zu nennen. Der letzte Actionpart spielt direkt auf der Planetenoberfläche, wo sich der Spieler auf seinem Weg zur sicheren Handelsstation ganzen Horden von Außerirdischen gegenübersieht.

Obwohl sich die eben geschilderten Actionsequenzen quasi ständig wiederholen, dürfte bei Awesome dennoch für ausreichend Spielspaß gesorgt sein, insbesondere weil der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spieles stetig steigt. Von der technischen Seite her gibt es ebenfalls kaum etwas an dem neuen Psygnosis-Game zu kritisieren. Über die Grafik habe ich ja schon einiges vom Stapel gelassen, so daß wir uns zum Schluß noch kurz der Akustik zuwenden sollten. Nur soviel: Sound ist reichlich vorhanden, doch recht vom Hocker reißen will mich die ganze Chose nicht.

Fazit: Zu einem Hitstern hat es bei Awesome zwar nicht gelangt, doch könnt Ihr bei diesem Ballerspielchen mit dem gewissen Strategie-Touch ruhigen Gewissens zugreifen. ■

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8




TRANS WORLD
...Das Ziel erreichen...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
C 64 DISK
PC 3½/5¼
STARBYTE
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



Chaos im All



RENEGADE LEGION INTERCEPTOR

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations, Inc., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe

Ich bin ein großer Fan von Strategiespielen. Je mehr Optionen, desto besser, denn das bringt ja schließlich mehr Abwechslung ins Spiel. Aber im vorliegenden Falle muß ich anscheinend alle meine Ansichten revidieren. Es gibt bei RENEGADE LEGION INTERCEPTOR von STRATEGIC SIMULATIONS so eine verwirrende Anzahl von Möglichkeiten, daß man sich wirklich schwertut herauszufinden, was nützlich, möglich oder schädlich ist. Die Anleitung, übrigens in Englisch abgefaßt, stellt hierbei nur ein Minimum an Hilfe dar. Also habe ich mich erst mal mitten reingestürzt ins Abenteuer, um rauszufinden, daß es so nicht geht. Also Anleitung studieren ...

Der erste Schritt ist bei diesem Spiel, sich eine Abfangstaffel zusammenzustellen, man muß sowohl die Piloten als auch die Maschinen, auf denen sie eingesetzt werden sollten, aussuchen. Dabei wird man feststellen, daß man zu Anfang nur Luschenpiloten und lahme Flieger zur Verfügung hat. Die Piloten entstammen verschiedenen Rassen und Geschlechtern und haben eine bestimmte Anzahl an „Prestigepunkten", die wiederum die Auswahlmöglichkeiten der Flieger einschränken. Das heißt, mit wenig Prestigepunkten darf der Pilot dann eben nur eine schlechtere Mühle steuern. Irgendwann hatte ich mir das Maximum an Kampfkraft zusammengebastelt und bin alsbald mit meiner achtköpfigen Staffel frohgemut in die Schlacht gezogen. Die Schlacht gliedert sich in Spielzüge, und jeder Spielzug wird unterteilt in eine Bewegungs-, eine Zielauffassungs-, und eine Kampfphase. Die Bewegungsphase wird vom Spieler bestimmt, das heißt, man muß Richtungsänderungen und zurückzulegende Strecken festlegen. Dabei hat man natürlich Vorgaben bezüglich der Reichweite und wie viele Drehungen man ausführen darf. Nach der Bewegungsphase stellt man dann fest, wie schlecht man mal wieder zum Feind steht. Schon sind wir bei der Zielauffassungsphase. Der Bordcomputer tut dies automatisch. Man wählt dann die Waffen, die man einsetzen, sprich abfeuern will. Sind alle Settings gemacht, spielt sich vor den Augen des Spielers die Schlacht ab, ohne daß man eingreifen kann (muß). Das zieht sich solange hin, bis alle Fighter zerstört oder die Piloten mit dem Schleudersitz ausgestiegen sind.

Danach geht's wieder in die Basis, wo man feststellt, daß sich die Prestigepunkte nicht oder kaum erhöht haben. Sodann rüstet man seine Kämpfer wieder mit den gleichen Schrottmühlen aus, wieder frisch aus dem Lager, schickt sie ins All, wo sie dann ihre nächste Packung bekommen. Es mag gut sein, daß ich schlicht und ergreifend zu blöd für dieses Game bin, aber das glaube ich eigentlich nicht. Auch ist mein Englisch nicht schlecht, trotzdem bin ich aus der Anleitung nicht schlau geworden. Dem Hersteller kann man nur empfehlen, daß, wenn er wieder so ein kompliziertes Game auf den Markt bringt, er nicht wieder mit so einer miesen Anleitung aufwartet. Auch die Datenkärtchen für die vielen verschiedenen Fightertypen können dieses Manko nicht ausgleichen. Trotz all dieses Frustes kann ich mir vorstellen, daß, wenn man das Spiel in seinen ganzen Finessen verstanden hat, es einem recht viel Freude machen kann.

Aber für diese Aussage lege ich meine Hand nicht ins Feuer. Solange sich die Anleitung nicht entscheidend verbessert, spiele ich dieses Game jedenfalls nicht mehr.

Die Technik ausnahmsweise am Schluß: Die Grafik ist für ein Strategie-Spiel ziemlich gut, der Sound erschöpft sich in ein paar unterschiedlichen Pfeif- und Zirpgeräuschen beim Abfeuern der Bordwaffen. Gesteuert wird mit Maus und/ oder Tastatur, was recht gut und flott von der Hand geht.

Fazit: Ein Strategiespiel, für das sich mangels Anleitung keine Strategien entwickeln lassen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	8
Sound	5
Spielaufbau	9
Motivation	8
Preis/Leistung	6

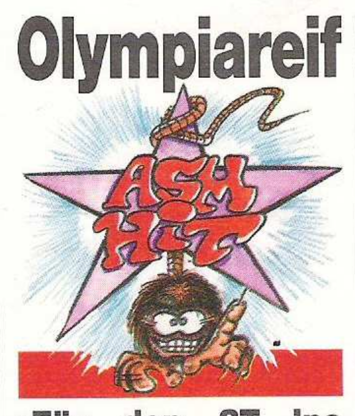
SPORTING GOLD FROM EPYX

System: Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nachdem vor geraumer Zeit für den C-64 die Compilation *21* von **U.S. Gold** herauskam, brachte man nun auch eine für den Amiga und ST heraus, die sich ebenfalls um reine Sportspielchen dreht. Drei Programme sind in der gold-gelben Verpakkung enthalten, die den Schriftzug **SPORTING GOLD FROM EPYX** trägt: **THE GAMES WINTER EDITION, THE GAMES SUMMER EDITION** und **CALIFORNIA GAMES**.

Wie Ihr sicherlich wißt, ist die Amiga-Version von Winter Edition ziemlich daneben gegangen, ganz im Gegensatz zur ST-Fassung. Auch California Games macht auf dem ST mehr Funz, soll aber nicht heißen, daß CG auf dem Amiga schlecht ist.

Olympiareif



»Für den ST 'ne Wucht!«

Insgesamt 21 Disziplinen bietet diese Compilation, die ich auf dem ST nur empfehlen kann (ASM-Hit). Amiga-Besitzer sollten sich den Kauf vorher überlegen! ■

Hans-Joachim Amann

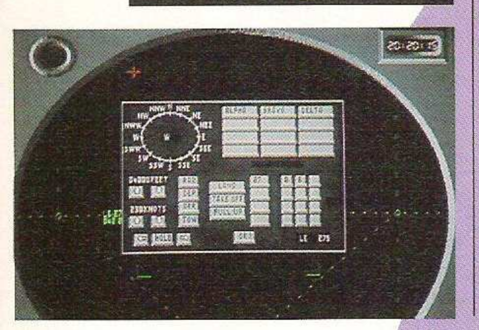
Gesamtnote ST	11
Gesamtnote Amiga	8

„Reich doch mal das ...



TOWER FRA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.



... Adrenalin rüber, mir ist so stressig!" meinte neulich der eine Fluglotse zu seinem Kollegen. Ähnlich nervenaufreibend geht's übrigens, um diese holprige Einleitung zu ihrem glücklichen Ende zu bringen, auch bei THALION 's TOWER FRA zu, einer Simulation, in der Ihr den Part eines Fluglotsen übernehmt.

Der eigentliche Reiz von Tower Fra liegt mit Sicherheit in dessen ungeheuerer Komplexität, die diese Simulation von vergleichbaren Games stark abhebt. Egal, ob Ihr nun in dem zukünftigen Großflughafen München II bei der Anflugkontrolle oder als „Towerwächter" auf Rhein-Main Euren Dienst schiebt, in jedem Fall erwarten Euch aufregende Stunden. Die Jungs von Thalion haben bei ihrem neuesten Produkt wirklich exzellent recherchiert. So wurde der Arbeitsplatz des Lotsen (Radarschirm samt kleinem Hilfscomputer etc.) äußerst wirklichkeitsgetreu auf den Screen gezaubert. Ebensowenig durften da Notfälle und sonstige Gemeinheiten fehlen, die Euch gerade in höreren Spielstufen schwer zusetzen werden.

Einzig und allein die Sprachausgabe von Tower Fra, die den Funkverkehr akustisch wiedergibt, läßt zu wünschen übrig. Zwar wurde nicht auf das Amiga-eigene „Stimmenwunder" zurückgegriffen, doch klingen die digitalisierten Wortfetzen deswegen nicht gerade besser. Im Gegensatz dazu gibt's bei der Grafik sowie der Steuerung überhaupt nichts zu meckern.

Fazit: Trotz verhunzter Sprachausgabe kann ich Tower Fra dennoch jedem Fan dieses Genres empfehlen, für genügend Spielspaß dürfte nicht nur aufgrund der Realitätsnähe gesorgt sein. ■

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	4
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Preis/Leistung	7

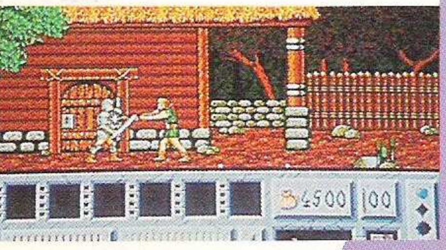
Rittersleut' – Ritters Leid



BACK TO THE GOLDEN AGE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** UBI-Soft, Paris, **Muster von:** Hersteller.

Nostalgisch kommt uns UBI-SOFT mit seinem neuesten Game daher. BACK TO THE GOLDEN AGE versetzt den Spieler in eine Zeit zurück, als Männer noch echte Kerle waren, als noch das Recht des Stärkeren über richtig und falsch entschied. Von den alten Ritterleuten ist die Rede, wobei allerdings UBI-Soft die Story seines Spiels mit einem Schuß Fantasy versetzt hat. Die Hauptdarsteller sind: Daimon (jede Ähnlichkeit mit Varta ist rein zufällig), ein böser Zaubersmann; der alte Einsiedler, seines Zeichens guter Zaubersmann; und schließlich Zad, und das ist niemand anderes als ... DU! Die Zusammenhänge: Daimon treibt faulen, sprich: bösen Zauber; der Einsiedler lehrt Zad Magie, und Zad schließlich macht sich daran, Daimon das Zaubern auszutreiben. Alles roger?



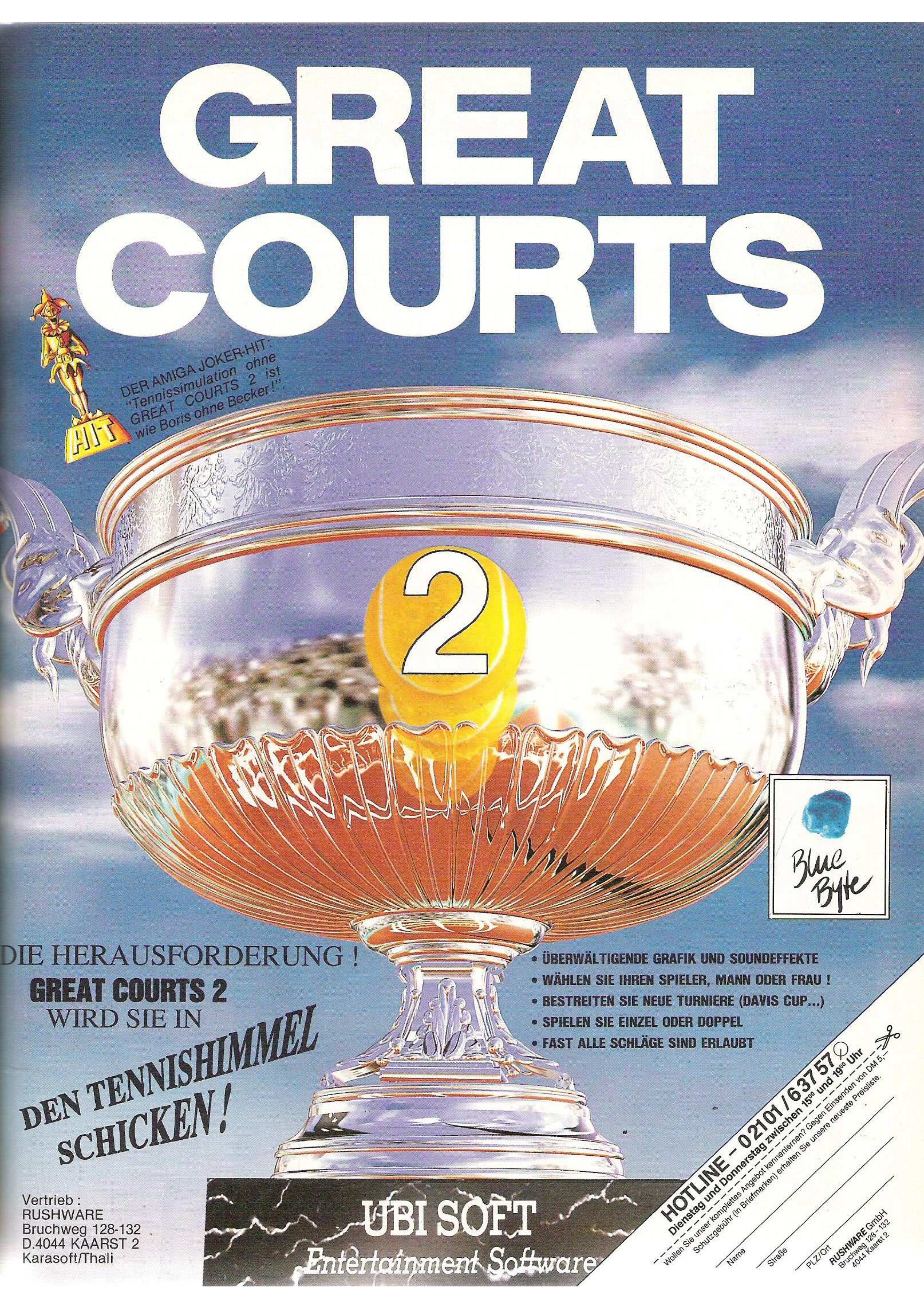
Die Story, das erkennt man sofort, ist alles andere als originell. Das macht aber so gut wie gar nichts, denn das Spiel selbst ist nicht von schlechten Eltern. Zad läuft, in eine Ritterrüstung gewandet, über Feld und Flur und besorgt's den bösen Buben, die ihm ans Leder, beziehungsweise ans Blech wollen. Mit seinem Schwert haut er den Angreifern aufs Hirn, doch allein damit ist's freilich nicht getan. Denn: Die Gegner sind garstig, und Zad hat das Zaubern schließlich nicht umsonst gelernt. Und so findet er hier und da – manchmal auch dort – Gegenstände mit Zauberkraft, wie Magiepullen, Zaubersprüche oder magische Pfeile. Wer auch damit noch nicht genug hat, kann in Shops weitere Ausrüstungsgegenstände erwerben. Armbrüste und Pfeile, Schwerter und Schilde können hier erstanden werden, aber auch Lebensmittel in flüssiger und fester Form. Letzteres ist besonders wichtig, denn nur so kann Zad seine angekratzte Energie wieder auf Vordermann bringen.

In der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand sieht man die mitgeführten Gegenstände; hier erfährt man auch, wie es um Energie und Zauberkraft bestellt ist und wieviel Zaster man im Säckel hat. Diesen, den Zaster, erhält man für die Erledigung kleinerer Aufgaben, wie das Abschwarten von Feinden, das Öffnen von Truhen etc. etc. Damit weiß man alles, was zu wissen sich lohnt. Also schauen wir uns nun das Ganze mal etwas näher an. Der Bildschirm ist, wie gesagt, zweigeteilt. Unten befindet sich die Statusanzeige, oben hat die Action ihren Platz. Man bewegt die Spielfigur waagerecht über den Schirm, wobei die Landschaft nicht mitscrollt, sondern die verschiedenen Bilder nacheinander auf dem Screen erscheinen. Das hätte man selbstverständlich besser machen können. Ansonsten aber gibt es an den Grafiken nichts auszusetzen. Sie sind nett gezeichnet, die Sprites sind recht groß, und die Animation ist flüssig und so wirklichkeitsgetreu wie eben möglich. Schön sind auch die Sound-FX, die das Geschehen eindrucksvoll untermalen.

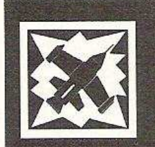
Bleibt also unter dem Strich ein Spiel, das weiß Gott nichts Neues zu bieten hat, das aber trotzdem 'ne Menge Knatz machen kann. Jump 'n' Run, Hack 'n' Slay, Action-Adventure – all das ist vertreten, und die Kombination ist gelungen. Bleibt nur zu hoffen, daß das Game bald auch in andere Rechner eingeladen werden kann. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



GREAT COURTS
HIT
DER AMIGA JOKER-HIT: "Tennissimulation ohne GREAT COURTS 2 ist wie Boris ohne Becker!".
2
Blue Byte
DIE HERAUSFORDERUNG !
GREAT COURTS 2
WIRD SIE IN
DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !
• ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
• WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
• BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
• SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
• FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT
HOTLINE – 02101 / 637 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali
UBI SOFT
Entertainment Software



NIGHT SHIFT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** Lucasfilm, Deutschland.

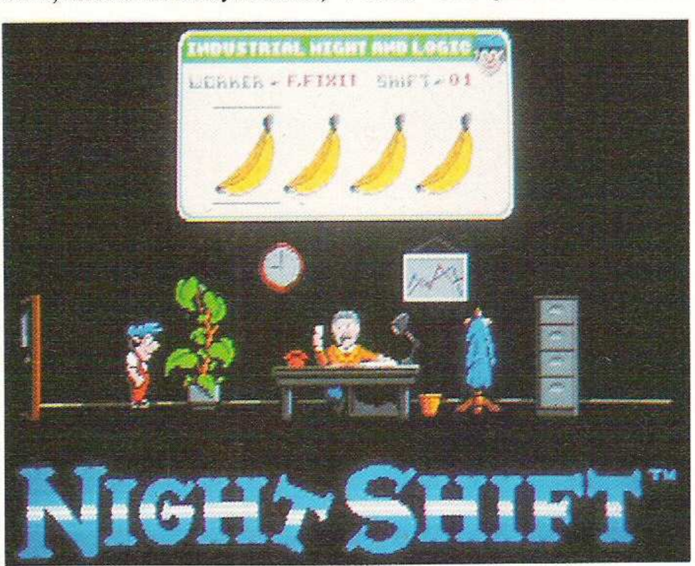
Schichttrauma!!!

Sie wird Dich beherrschen, an jedem Werktag in der Woche! Sie macht Dich zu ihrem alleruntertänigsten Sklaven. Ihr Name ist B E A S T, und diese Benennung ist keinesfalls eine Untertreibung. Beast ist die Abkürzung für **B**ingham's **E**nvironmentally **A**ctive **S**olution for **T**oys - eine überdimensionale Spielzeugfertigungsmaschine.

LUCASFILM GAMES hat sich für alle, die selbst in ihrer Freizeit unter dem krampfhaften Zwang stehen zu arbeiten, etwas einfallen lassen: NIGHT SHIFT. Bei der Firma Industrial Might and Logic Ltd. (IML) ist noch eine Stelle in der Nachtschicht zu besetzen. Und genau dies ist Dein zukünftiger Job.

Du wirst Dich im Büro des Personalchefs wiederfinden, der Dir Deinen Werksausweis überreicht. Auf diesem Ausweis sind vier verschiedene Früchte abgebildet, die im ersten Level zwar noch keine Rolle spielen, aber in allen weiteren. Die Anordnung der Früchte stellt nämlich das Paßwort zu dem jeweiligen Level dar. Im Personalbüro bekommst Du aber auch gleichzeitig mitgeteilt, was (beispielsweise Baby Vaders, Little Luke Skywalkers, Junior Zak McKrackens...) in welcher Stückzahl produziert werden soll.

Nach Beendigung dieser Vorstellung stehen noch vier Diskettenwechsel an, bis es dann endgültig richtig zur Sache geht. Für diejenigen unter Euch, die keine Festplatte zur Verfügung haben, ist dies eine ziemlich nervige Angelegenheit, denn dieser „Vierfach-Diskettenwechsel" muß bei jedem erneuten Spielbeginn durchgezogen werden.



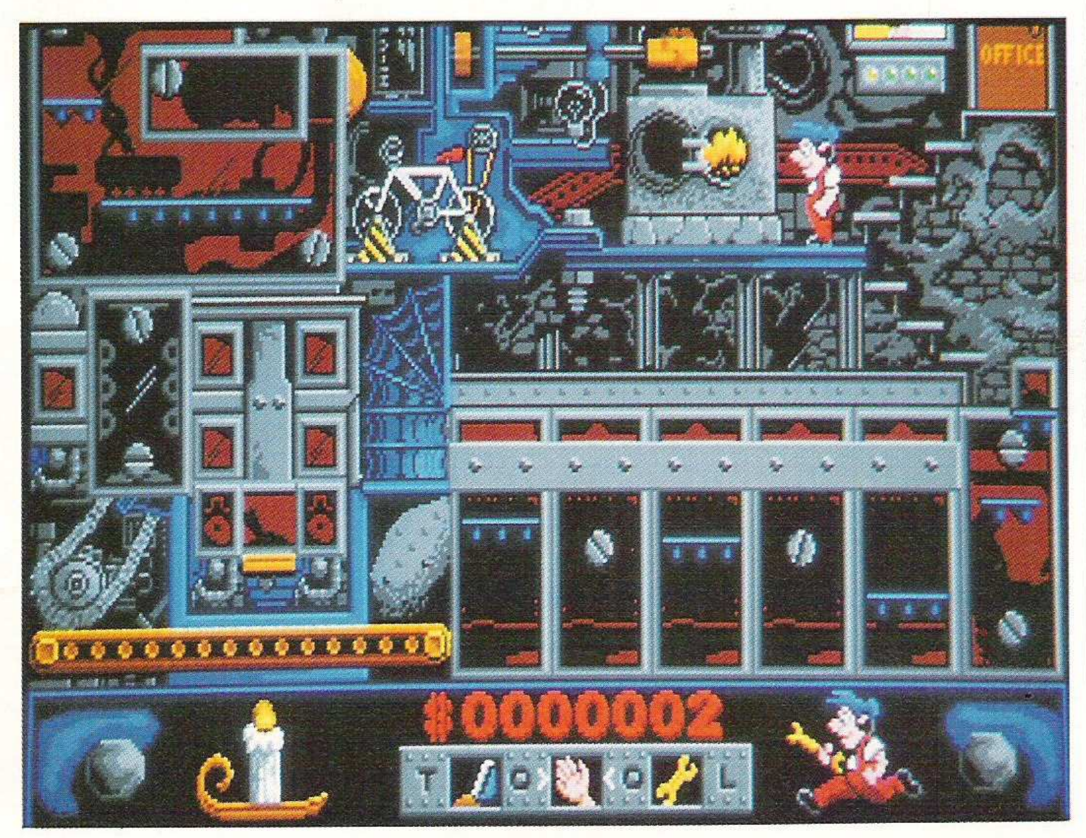
Nun geht's aber endlich zur Sache. Im Maschinenraum angekommen, findest Du als erstes ein Fahrrad vor, an dem Du Dich wohl oder übel sportlich betätigen mußt, um die Maschine in Gang zu bringen (Stromversorgung). Ob sie dann schließlich und endlich auch läuft, erkennt man an den beiden Glühbirnen, die sich hinter dem Rad befinden.

So, nun aber schnellstens wieder runter von dem Frischluftporsche, um sogleich die schwindelerregenden Höhen vom Beast zu erklimmen. Die Schwierigkeit des Games besteht nämlich darin, in dieser riesigen Maschine die richtigen Funktionen auszulösen, damit sie überhaupt Spielzeug produzieren kann. Beim kleinsten Fehler produziert das Beast Ausschuß ohne Ende. Und ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß kleine Mädchen Puppen mit zwei Köpfen mögen.

Wie gesagt, ist das Beast jedoch eine überaus komplexe Apparatur, und man muß schon eine Weile üben, ehe man die Produktion in den Griff bekommt. Der Schwierigkeitsgrad liegt erstens in der Produktionsmenge, die mit jedem Level steigt, und zweitens in der Art der zu produzierenden Artikel. Schafft der Spieler es nicht, den Anforderungen des Arbeitgebers nachzukommen, so bedeutet dies, daß er ab sofort seine gesamte Aufmerksamkeit dem Arbeitsamt schenken kann.

Wie bei fast allen Games ist auch die Idee von Night Shift nicht neu. Aber sagen wir mal, es ist eine schon dagewesene Idee, die sehr schön aufgepeppt wurde.

Sandra Alter



Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT ZU VERKAUFEN



Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürften Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und luchsen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin, Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß

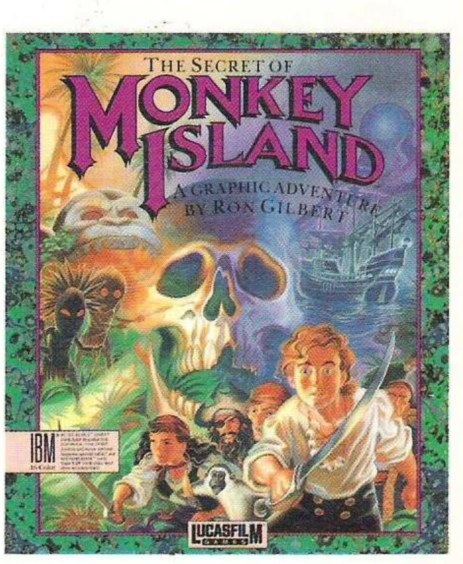
Lucasfilm Games ist bekannt für die tolle Grafik und Animation, die in Spielen wie "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" oder "Loom" für viele Ahhs und Ohhs gesorgt hat. Für "The Secret of Monkey Island" haben wir nochmal dazu gelegt. So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf.

Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

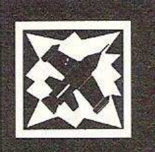
Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen - und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch: Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

LUCASFILM™ GAMES



Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

Auf geht's zum letzten Gefecht



THE FINAL CONFLICT

System: Atari ST (nur Farbe, getestet), Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Impressions, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Eher lauwarm geht's bei der neuesten Klamotte vom englischen Softwareproduzenten IMPRESSIONS zu, denn bei THE FINAL CONFLICT wird wieder einmal das Kriegsbeil kräftig geschwungen. Richtige Endkampfstimmung will allerdings trotz mehr oder minder aktuellen Szenarien (Nord-Süd-, Ost-West-Konflikt sowie eine spannende Episode vom Golf durften da nicht fehlen) nicht aufkommen. Doch wer stumpft bei der 317. Neuauflage dieses allseits so beliebten Spielthemas nicht ab, selbst wenn sich die Macher von The Final Conflict „soviel Mühe" gegeben haben...



Vom eigentlichen Spielaufbau gleicht dieses Strategievergnügen seinen Vorgängern fast aufs Haar. So heißt es wieder einmal, Armeen wie Schachfiguren zu verschieben, die Versorgungslage in den eigenen Ländereien aufrecht-zu-erhalten und so fort. Selbstverständlich wurde auch an Bonbons wie Spionage oder Diplomatie gedacht, wodurch erst der rechte Pfiff ins Spiel zu kommen scheint. Zudem könnt Ihr noch den Einsatz von Nuklearwaffen in Erwägung ziehen. Als kleinen Gag darf man wohl die Arcade-Sequenz von The Final Conflict werten, in der Ihr in altbekannter Impressions-Manier tödliche Missiles vom Himmel holen müßt.

Doch genug der Ironie. The Final Conflict besitzt mit Sicherheit seine Qualitäten, gerade im grafischen Bereich sowie in der komfortablen Icon-Steuerung. Allerdings gibt es Spiele wie dieses neue Impressions-Produkt mittlerweile in Hülle und Fülle, so daß Ihr getrost auf diese „Scheibe" verzichten könnt. ■

Torsten Blum

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	7
Motivation	4
Preis/Leistung	6

Angriff auf Rußland



SECOND FRONT

System: C-64, IBM-PC, Amiga (getestet), **empf. VK.-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln.

Und es geht weiter! Die SSI-Kampfsimulationen erfreuen sich in bestimmten Kreisen großer Beliebtheit. *Kampfgruppe* und *Warship* hießen die ersten Titel, die *Gary Grigsby* für das amerikanische Haus in dieser Range entwickelte. Nun folgt mit SECOND FRONT – GERMANY TURNS EAST ein weiterer. Anmerkung: Dieses Game läuft nur über einen Amiga mit 1 MB Speicherkapazität!



Der 2. Weltkrieg ist im vollen Gange. Es geht darum, wahlweise Angriffe auf Rußland einzuleiten oder russische abzuwehren. Wie schon gewohnt, gibt es auch hier die Möglichkeit, gegen den Rechner oder einen Mitstreiter anzutreten.

Es gilt, feindliche Städte einzunehmen, die einen Wert von einem bis zu drei Punkten haben. Wird eine entsprechende Punktzahl erreicht, hat man sein Spiel gewonnen. Hört sich simpler an als es in Wirklichkeit ist. Das Game endet ebenfalls, aber abrupt, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Ich lade also das Programm ein und warte auf das Titelbild. Doch an diesem wurde offensichtlich gespart, denn ich gelange direkt ins Auswahl-Menü (und das nach einiger Ladezeit). Hier entscheide ich mich für die politische Couleur (russisch, deutsch); ich kann auch jetzt schon entscheiden, ob ich zusätzliche „Hilfe" in Anspruch nehmen möchte oder nicht. Diese Hilfe ermöglicht es z.B., daß die Produktion von Kriegsmaterial verdoppelt wird.

Ich jedoch versuche mein Glück ohne Tricks und doppelten Boden und gehe auf die harte Tour.

Im Gegensatz zu anderen „einschlägigen" Games dieser Art finde ich bei Second Front nett gezeichnete Grafiken vor. Diese motivieren mich ein wenig, so daß ich mich mit den Optionen im Programm vertraut machen kann: Panzerbewegung, Angriff, Verteidigungsstellung, Bombardement aus der Luft, . . . Eine wahre Materialschlacht ist im Gange. Allerdings wird reichlich nachproduziert, denn es handelt sich ja hier **nur** um ein Spiel.

Allen Spielern hier noch ein paar Ratschläge: Handbuch aufmerksam durchlesen (die Handhabung ist nicht die einfachste). Es gibt keinerlei Sound (es knackte bei mir ein paar Mal in der Box; kann das alles gewesen sein?): Deshalb Kopfhörer auf – und den Walk- oder Diskman starten, sonst ist Einschlafen angesagt. Zu selbigem trägt auch die lange Warterei nach jedem Zug bei. Doch harte Strategie-Fans lassen sich dadurch nicht aus der Fassung bringen. Second Front – Germany turns East ist ein brauchbares Programm für Fans. ■

I.Moll/M.K.

Grafik	7
Anleitung	7
Spielaufbau	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand M. Preil ● Postfach 2070 ● 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 ● Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

	Amiga	Atari/ST
Adventures	75,-	69,-
Adidas Championship *	69,-	69,-
Alcatraz *	75,-	75,-
Antaris (Preis auf Anfrage) *	--	--
Alpha Waves *	79,-	79,-
Badlands *	55,-	65,-
Batman the Movie	59,-	54,-
Battle Command *	74,-	74,-
Baba Jaga *	49,-	49,-
Big Bang	44,-	44,-
Billiard 3 D	75,-	75,-
Billi the Kid *	68,-	69,-
Bubble *	59,-	--
Botics *	54,-	54,-
Cabal	69,-	59,-
Chase H.Q. II *	65,-	65,-
Challenger	44,-	--
Champions of Krynn	79,-	--
Chess Simulation	69,-	69,-
Crime Time *	64,-	64,-
Crown *	64,-	64,-
Design 3D	180,-	--
Die Fugger	49,-	49,-
Dragons Lait	80,-	80,-
Emlyn Hughes-Arcade Quiz	59,-	59,-
Emlyn Hughes Intern. Soccer	59,-	59,-
Escape from the Planet ...	49,-	49,-
Empire Galactic	79,-	79,-
E. S. S.	75,-	75,-
Epic	75,-	75,-
Exterminator	69,-	69,-
F 29 Retaliator	59,-	59,-
Falcon Mission Disk II	59,-	59,-
F 19	79,-	79,-
Finale	69,-	69,-
Football Simulation *	49,-	49,-
Genghis Khan	95,-	--
Gremlins 2	59,-	59,-
Hard Drivin II	69,-	69,-
Heroes (Sam.)	89,-	89,-
Hill Street Blues *	54,-	54,-
Hollywood Coll. Sam. *	75,-	75,-
Imperium	74,-	74,-
Invest	60,-	60,-
Ivanhoe	75,-	75,-
Kick Off Weltcup Edit.	69,-	69,-
Legende of Fairgail	75,-	--
Logo	69,-	69,-
Loom	85,-	85,-
Lost Patrol	75,-	75,-
Lords of Doom	69,-	69,-
Maupiti Island	79,-	79,-
Midnight Resistance	75,-	75,-
Metall Masters	69,-	69,-
Mig 29 Fulcrum	99,-	99,-
Mighty Bombjack	69,-	59,-
Murder in Space	69,-	69,-
Mysticall	74,-	74,-
LOOPZ	65,-	59,-
Nam	85,-	85,-
Narc	65,-	65,-
Nightbreed (1st Version)	74,-	74,-
Nightbreed (2nd Version)	74,-	74,-
North & South	69,-	69,-
Courarforce	59,-	59,-
Geisha	74,-	74,-
On the Road	75,-	--
Operation Thunderbolt	69,-	69,-
Pang	74,-	74,-
Plotting	75,-	75,-
Party Time Vol	64,-	64,-
Pirates	65,-	65,-
Pop Up	55,-	55,-
Power Monga	85,-	85,-
Puzznik	75,-	75,-
Revelations	54,-	54,-
Robocop 2	74,-	74,-
Rainbow Islands	59,-	59,-
Rings of Medusa	64,-	75,-
Sarakon	69,-	69,-
Shadow of the Beast II	99,-	--
S.T.U.N. Runner	69,-	69,-
Sim City	75,-	75,-
Sim City Terrain Editor	44,-	--
Sly Spy *	69,-	59,-
Tie Break Tennis	66,-	66,-
The Spy who Loved Me *	65,-	65,-
The Light Corridor *	70,-	70,-
Transworld *	74,-	74,-
TOKI	74,-	74,-
TNT (Sam.)	84,-	84,-
Tournament Golf *	69,-	55,-
Untouchables	60,-	55,-
Vroom	75,-	75,-
Welltris *	75,-	--
Wheels of Fire (Sam.)*	74,-	74,-
World Championship Soccer *	69,-	69,-
Totral Recall *	69,-	69,-
World Championship Boxing Manager *	55,-	55,-
Rogue Trooper *	69,-	69,-

C64

	Disk	Kass.
Back to the Future II	44,-	--
Badlands	40,-	29,-
Cabal	40,-	29,-
Chase H.Q.	40,-	29,-
Die Fugger	39,-	29,-
Crime Time *	40,-	--
Crown	40,-	--
Emlyn Hughes-Arcade Quiz	45,-	34,-
Emlyn Hughes Intern. Soc.	40,-	29,-
Escape from the planet ...	42,-	29,-
Exile	45,-	34,-
Exterminator	44,-	34,-
F 16 Combat Pilot	59,-	--
Flight Sim. II	110,-	--
Grand Prix	40,-	--
Grand Prix Selection	40,-	--
HARD DRIVIN s. unten		
Invest	49,-	--
Italy 1990 Winners	39,-	29,-
Hollywood Coll. (Sam.)	59,-	44,-
High Voltage Vol 1	44,-	--
Hit Quartett	44,-	--
Kick Off II	44,-	--
Lords of Doom *	49,-	--
Loopz *	44,-	34,-
Midnight Resistance	44,-	34,-
Mighty Bombjack	45,-	34,-
Narc	44,-	34,-
Operation Thunderbolt	45,-	--
Oil Imperium	44,-	--
Rainbow Islands	44,-	29,-
Rings of Medusa	45,-	--
Sarakon	44,-	--
Sim City	49,-	--
S.T.U.N. Runner	44,-	34,-
Sly Spy	44,-	34,-
Puzznik	49,-	34,-
Tie Break Tennis	40,-	--
Transworld	49,-	--
Tournament Golf	40,-	34,-
Total Recall	49,-	34,-
Turricane	44,-	--
Test Drive II	49,-	--
The Spy Who Loved Me	44,-	34,-
Wolrd Champion Soccer	40,-	34,-
World Champion Boxing	45,-	34,-
Wheels of Fire (4Spiele)/ Hard Drivin/Chase H.Q./ Turbo Out Run/Power Drift	54,-	34,-
TNT (5Spiele)/Hard Drivin/ Toobin/APB/Xybots/Dragon Spirit	54,-	34,-
Heroes (4Spiele)/Star Wars/ Licence to Kill/Babarian II/ Running Man	54,-	40,-

IBM PC/AT

Batman the Movie	3.5/5.25	75,-
Alcatraz	3.5/5.25	75,-
Bab Jaga	3.5/5.25	55,-
Battle Command	3.5/5.25	79,-
Billi the Kid	3.5/5.25	79,-
Bubble Ghost	5.25	39,-
Badlands	3.5/5.25	65,-
Chess Simulation	3.5/5.25	74,-
Crime Time	3.5/5.25	74,-
Crown	3.5/5.25	75,-
Eagle Rider	3.5/5.25	65,-
Emlyn Hughes Arcade Quiz	3.5/5.25	75,-
Empire Galactica	3.5/5.25	89,-
Geisha	3.5/5.25	84,-
Courgaforce	3.5/5.25	55,-
F 29 Retaliator	3.5/5.25	89,-
Gremlins 2	3.5/5.25	79,-
Hard Drivin II	3.5/5.25	84,-
Klax	3.5/5.25	75,-
Logo	3.5/5.25	75,-
Loopz	3.5/5.25	74,-
Lost Patrol	3.5/5.25	79,-
S.T.U.N. Runner	3.5/5.25	79,-
Lords of Doom	3.5/5.25	75,-
Loopz	3.5/5.25	75,-
Mig 29 Fulcrum	3.5/5.25	99,-
Nam	3.5/5.25	99,-
North & South	3.5/5.25	75,-
Metall Master	3.5/5.25	69,-
Murder in Space	3.5/5.25	69,-
Mysticall	3.5/5.25	75,-
Night Breed (1st Version)	3.5/5.25	79,-
Night Breed (2nd Version)	3.5/5.25	79,-
Revelations	3.5/5.25	64,-
Rings of Medusa	3.5/5.25	74,-
Sim City	3.5/5.25	79,-
Sim City Terrein Editor	3.5/5.25	44,-
Simearth	3.5/5.25	99,-
Tie Break Tennis	3.5/5.25	69,-
Tournament Golf	3.5/5.25	74,-
Welltris	3.5/5.25	69,-
World Champion Soccer	3.5/5.25	74,-
World Champion Boxing	3.5/5.25	64,-
The Spy who loved me	3.5/5.25	74,-
Transworld	3.5/5.25	75,-

Alle PC-Spiele EGA/VGA lauffähig.
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

NINTENDO

Gameboy inkl. 1 Spiel Tetris	164,-
Golf	45,-
Quix	45,-
Tennis	45,-
Solar Striker	45,-
Alleway (Breakout)	45,-
Super Mario Land	45,-

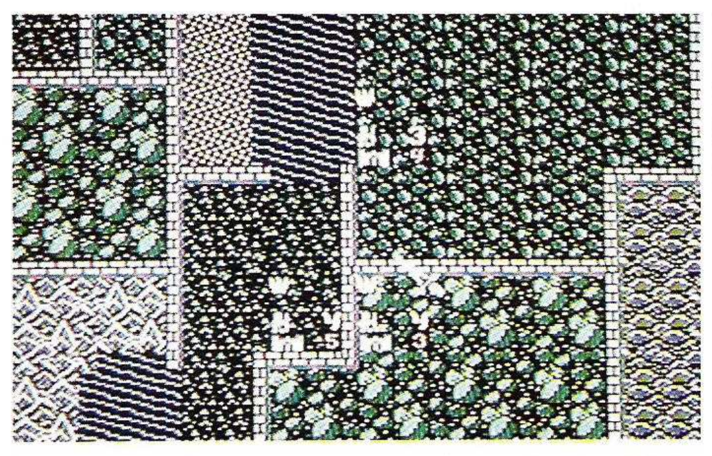
C64 - Cartridges

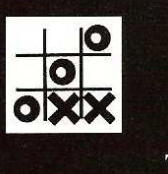
Robocop 2	59,95
Batman	59,95
Shadow of the Beast	59,95
Double Dragon	59,95
Plotting	59,95
Pang	59,95
Chase H.Q. II	59,95
E.S.S. CD Rom (PC)	Preis auf Anfrage
E.S.S. CD TV	Preis auf Anfrage
Sprach-CD Englisch CD-Rom (PC)	Preis auf Anfrage
Sprach-CD Englisch CD TV	Preis auf Anfrage

Bomico-Ihr Software Partner
Gratis: 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung!

- Bestelliste gegen frankierten Rückumschlag.
- Bitte System angeben.
- Alle Preise inkl. MWSt. zzgl. NN.-Versandkosten.
- Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.

Der König ist tot, ...





DIE ERBEN DES THRONS

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** German Design Group, 4755 Holzwickede, **Muster von:** German Design Group.

... lang lebe der König. Dieser Ausspruch will nicht ganz auf die Story von DIE ERBEN DES THRONS – KAMPF UM DIE KRONE II passen. In dem neuesten Strategiespiel vom deutschen Softwareproduzenten GERMAN DESIGN GROUP entbrennt nämlich nach der Ermordung des alten Königs ein heißer Kampf um die Macht im Lande. Bis zu vier Spieler können bei DEDT2 die Parts machtgeiler Barone übernehmen, welche mit dem rechtmäßigen Thronfolger und natürlich untereinander um die Alleinherrschaft ringen.

Zu Beginn des Spieles könnt Ihr Euch auf ein recht umfangreiches Set-up-Menü freuen, von dem sich die Programmierer mehr Abwechslung und damit ein Plus an Spielspaß erhoffen.

Ansonsten steht dem Strategiefan aber lediglich Magerkost bevor. So geizt das komplett in Deutsch gehaltene Strategiegame regelrecht an neuen Spielideen, um nicht zu sagen, daß es sich bei diesem Produkt um einen „mißlungenen" *Risiko*-Klone handelt. Die wenigen Features sowie der sich quasi ständig wiederholende Spielablauf lassen jedenfalls schnell Unlust aufkommen. Einzig und allein im „Gerangel" mit mehreren menschlichen Recken mag etwas Motivation zu Tage treten.

In Sachen Grafik ist es dagegen gar nicht einmal so schlecht um DEDT2 bestellt. Die C-64-Version kann zwar nur mit einer Blockgrafik aufwarten, doch zeugt diese zumindest stellenweise von guter Qualität. Lobenswert geriet ferner die Menü-Steuerung per Joystick.

Hoffen wir auf die gegenwärtig vorbereitete Amiga-Version.

Letztendlich solltet Ihr allerdings lieber die Finger von DEDT2 lassen, wollt Ihr Euch Spielfrust ersparen. ■

Torsten Blum

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	6
Motivation	4
Preis/Leistung	7

Nicht alles Gold, was glänzt



GOLDEN AXE

System: Amiga, C-64 (beides getestet), Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum 48K/+2/+3, **empf. VK-Preis:** Ca. 90 Mark (16bit), ca. 50 Mark (8bit), **Hersteller:** Virgin Mastertronic, London, **MMuster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Aus japanischen Landen frisch auf den deutschen (Gaben-)Tisch kommt SEGAS Spielhallenautomat GOLDEN AXE. Umgesetzt wurde die Platine von PROBE SOFTWARE, die Lizenz hat VIRGIN MASTERTRONIC. Haben wir sie alle? Ich denke ja, außer David Whittacker, der den Sound geschrieben hat. Letzterer enttäuscht jedoch auf der ganzen Linie – von Whittacker hat man da wahrhaftig schon Besseres gehört.

Nun zum Spiel selbst, das leider keinen Deut besser ist als der Sound. Death Adder – wer auch immer das ist – hat sich den König, dessen Tochter und das Goldene Schwert unter den Nagel gerissen, und all das muß man nun wieder zurückerobern, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Das Ganze läuft spielhallentypisch in fünf einzelnen Stages ab und beschränkt sich auf stupides Draufhauen und Umsäbeln. Dagegen wäre freilich nichts einzuwenden, wären wenigstens die fürs Spiel wichtigen Möglichkeiten und Features in Ordnung. Sind sie aber nicht, und das ist das Dilemma. Auf dem Amiga ist die Steuerung völlig daneben, auf dem C-64 dagegen ist sie passabel. Hier jedoch läßt die Grafik zu wünschen übrig. So sieht zum Beispiel der Drache, auf dessen Rücken man durch die Landschaft reiten kann, weniger wie ein feuerspeiendes Monster aus denn wie ein Känguruh.

So hat jede Version ihre Schwächen; damit ist jedoch auch das Ziel verfehlt, denn ein handlungsarmes Spiel wie Golden Axe sollte zumindest technisch einwandfrei sein. Für 50 beziehungsweise gar 90 Mark wird man also wesentlich Besseres für sein Geld bekommen. Macht Euch das klar, bevor Ihr den tiefen Griff in die Tasche tut!

■ *Bernd Zimmermann*

	C-64/Amiga
Grafik	7/8
Sound	8/7
Spielablauf	5/5
Motivation	6/5
Preis/Leistung	6/5

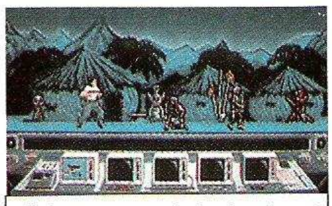
3 auf einen Streich



COUGAR FORCE

System: Atari St (getestet), PC (reingeschaut), **empf. VK-Preis: ca 65/90 DM, Hersteller:** Tomahawk, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Die Überschrift läßt schon vermuten, daß die Aufgaben, die der Spieler bei COUGAR FORCE von TOMAHAWK zu erfüllen hat, vielfältig sind. So muß der Spieler, in Gestalt des Geheimagenten Cougar, zuerst aus einem Gefängnis flüchten, danach einen Jet pilotieren und möglichst viele Feinde vom Himmel holen.



Geheimagenten haben's schwer!

Nach durchstandenem Luftkampf ist eine Bootspartie angesagt, die alles andere als lauschig ist. Danach muß der Geheimagent entweder mit einem Motorrad oder einem Luftkissenboot seinen Weg fortsetzen. Zwischendrin sind immer wieder Nahkampfeinlagen zu bestehen.

Gesteuert werden alle diese Fahrzeuge und auch der Nahkampfmodus mit Joystick oder über Tastatur. Die Grafik möchte ich im Ganzen als recht gelungen bezeichnen. Wenn man natürlich zum Beispiel die Grafik der Flugsimulationssequenz mit der einer reinen Flugsimulation vergleicht, kann diese natürlich nicht mithalten. Gleiches gilt auch für die anderen Sequenzen. Es handelt sich hierbei eben um ein Game, das mehrere Games einschließt. Eine Art Zehnkampf auf dem Screen sozusagen.

Der Sound ist etwas besser als die Grafik, für Atari ST sehr gut. Die Anleitung kommt ziemlich schwachbrüstig daher, war aber zu meinem Erstaunen gut und ausreichend, sogar ein paar Tips waren darin enthalten. Ein bißchen unständlich ist die Ladeprozedur, in deren Verlauf echtes Diskjockeyfeeling aufkommt.

Kurz und gut ein Game, das allen denjenigen gefallen wird, die mit einer Aufgabe allein nicht genug haben und die bereit sind, bei den einzelnen Sequenzen Abstriche zu machen – jedenfalls im Vergleich mit Spielen, die nur diesem einen Genre angehören. ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Brett vor den Augen . . .

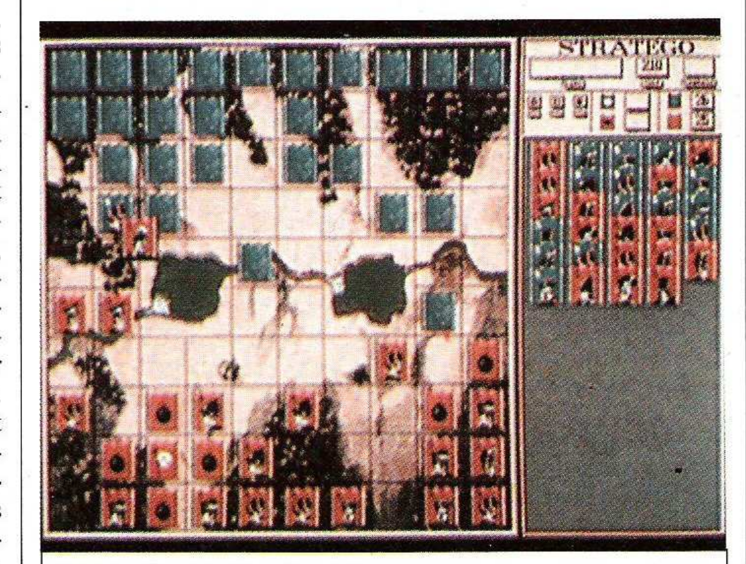


STRATEGO

System: PC (getestet), Macintosh, **empf. VK-Preis.** ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, London, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Aschenbecher rechts und meine Kaffeetasse links, sitze ich hier vor einem Spiel, das mir aus grauer Vorzeit als Brettspiel in Erinnerung geblieben ist: STRATEGO von ACCOLADE. Im Vergleich zum Brettspiel haben sich die Regeln überhaupt nicht geändert, allerdings bestehen einige Möglichkeiten, das Outfit des Games zu ändern. Man hat die Wahl zwischen verschiedenen Brettern und Figuren, was aber eben nur den Anblick ändert. Ich habe mich für das Outfit entschieden, das dem Orginal entspricht. Dann muß natürlich die Spielstärke des Computers eingestellt werden. Hierbei entscheide ich mich für einen einfachen Gegner, weil ich erst mal ein Erfolgserlebnis haben möchte. Trotzdem ist der Bursche ganz schön zäh und mit allen Wassern gewaschen. Für alle, die das Orginal nicht kennen, sei an dieser Stelle gesagt, daß es sich hierbei um ein dem Schach nicht unänliches Spiel handelt, nur daß hier alle Figuren pro Spielzug nur um ein Feld weitergerückt werden dürfen. Die Figuren sind nach militärischen Rängen in einer aufsteigenden Reihenfolge geordnet, wobei immer der höhere Rang den niederen schlägt. Ziel ist es, die Fahne des Gegners zu erobern, sprich: zu schlagen. Von entscheidender Wichtigkeit für das ganze Spiel ist die Aufstellung, in die man seine Armee am Anfang des Spieles bringt.

Die Umsetzung auf Computer kann man als sehr gelungen bezeichnen, die Grafik ist gut, die Bedienung per Tasten oder Maus gelingt mühelos. Allein – es bleibt die Frage, wieso diese Spiel überhaupt für den Computer umgesetzt wurde? Mögliche Antworten auf diese Frage wären, daß man nun auch allein gegen einen Gegner seiner Wahl (was die Spielsrärke anbetrifft) spielen kann, oder daß man nach dem Spiel nicht mehr alle Figuren in die Verpackung räumen muß. Nun erhebt sich widerum die Frage, ob einem diese Bequemlichkeit 100 Mark wert ist. Allen, die das Spiel schon in seiner orginalen Form zu Hause haben, oder es lieber mit einem Gegner aus Fleisch und Blut zu tun haben, sei von der Anschaffung abgeraten.



Nicht schlecht, Herr Specht!

Allen anderen, die ein Eremitendasein fristen oder zu faul sind aufzuräumen und über die nötigen Finanzmittel verfügen, sei dies Spiel empfohlen. Mir jedenfalls hat es Spaß gemacht, einen „alten Bekannten" wiederzutreffen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivatiom	10
Preis/Leistung	8



AIDS – die Gefahr ist keineswegs gebannt! Auch wenn die Zahlen bisher bei uns nicht in dem Maße gestiegen sind, wie anfangs befürchtet wurde. Verantwortungsbewußtes Verhalten jedes einzelnen ist auch in Zukunft das Wichtigste: zum eigenen Schutz und zum Schutz des Partners/der Partnerin vor Ansteckung.

Und: Helfen Sie durch Verständnis und Unterstützung mit, daß Menschen mit HIV-Infektion/AIDS nicht ausgegrenzt werden, weder am Arbeitsplatz noch im Freundes- und Bekanntenkreis oder in der Familie!

Kostenloses Informationsmaterial erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Postfach 91 01 52, 5000 Köln 91. Wenn Sie Fragen zum Thema AIDS haben oder sich beraten lassen wollen, rufen Sie die persönliche AIDS-Telefonberatung an: 02 21/89 20 31.

Dem Leben zuliebe.

HIGH ·SPEED· ·STRESS·



CHAMPIONSHIP RUN

System: Atari ST (getestet), Amiga (angeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 80.- DM, **Hersteller:** Impulze, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Wie aus der Überschrift schon deutlich wird, hat mich das Spiel ganz schön gestreßt. Das hat wiederum mehrere Gründe: zum einen die Steuerung, zum anderen mein persönlicher Ehrgeiz. Aber ich will an dieser Stelle noch nicht so weit vorgreifen, sondern erst mal etwas zum Game CHAMPIONSHIP RUN von IMPULZE berichten.

Es handelt sich hier um ein Autorennspiel in Vektorgrafik, die wirklich ziemlich flott ist. Man hat die Wahl zwischen acht Rennstrecken, die laut – übrigens sehr knapp gehaltener Anleitung – maßstabsgetreue Nachbildungen der Orginale sein sollen. Ich kann den Wahrheitsgehalt dieser Aussage nicht beurteilen, da mir die orginal Streckenverläufe nicht vorliegen. Des weiteren hat man noch die Wahl, ob man alleine auf die Strecke geht, Trainingsmodus sozusagen, oder sich gleich voll ins Renngeschehen stürzt.

Letzteres ist nicht zu empfehlen, da man sich erst mit der sehr kitzeligen Steuerung vertraut machen muß. Auch hier kann man sich aussuchen, ob man per Stick oder per Maus steuern will. Ich habe mich für die Steuerung per Maus entschieden, und weil ich mit der Atari-Maus einfach besser zurechtkomme, habe ich das Spiel auch auf dem Atari getestet, obwohl Sound und Grafik beim Amiga, wenn auch nicht viel, besser sind.

Gas links, Bremse rechts – was haben sich die Macher des Games wohl dabei gedacht? Ob die schon mal ein Auto gefahren haben? Das ist aber nicht alles, was an der Steuerung zu bemängeln wäre: Sie ist so super-nervös, daß mir in der ersten Viertelstunde überhaupt nichts gelingen wollte. Noch ein Wort zu den Strecken: sie sind alle durch Betonmauern begrenzt, die das Erkennen der Streckenführung extrem erschweren. Aber man kann ruhigen Gewissens des öfteren davor ballern, das macht dem Wagen gar nichts. Alle Formel-1-Fans werden wissen, daß nur die Stadtkurse Monaco und Detroit von Betonmauern umgeben sind . . . nicht sehr realistisch also. Dafür weiß ich jetzt aber warum die Formel-1-Fahrer diese Kurse nicht mögen.

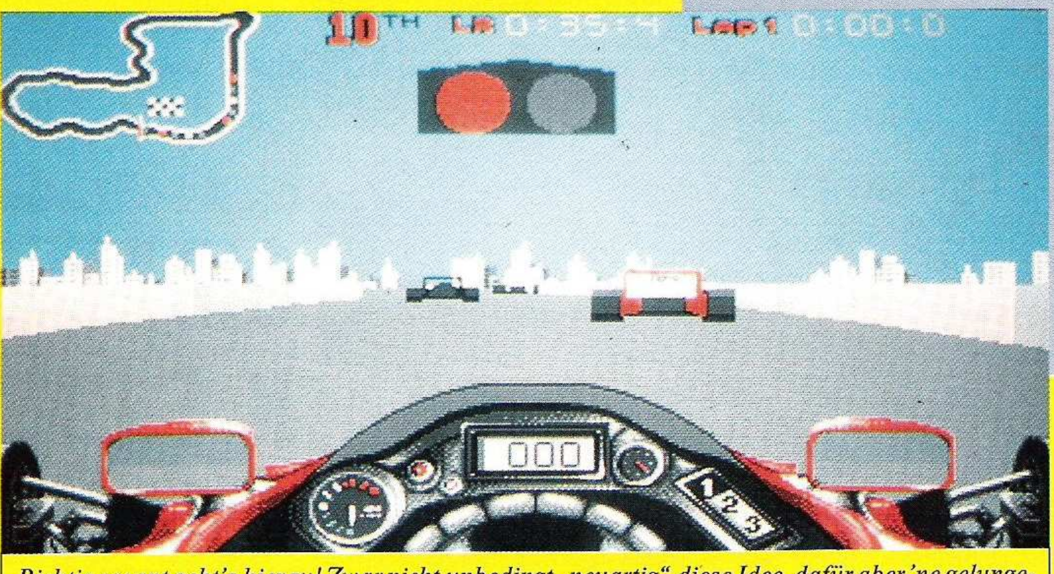
Hat man sich aber ersteinmal in das Game eingefuchst, kann man so schnell nicht mehr aufhören. Das muß der „Thrill of speed" sein, denke ich mir, als ich mich frage, was mich eigentlich solange an dieses Spiel fesselt.

War ich bei den ersten Versuchen regelmäßig nur auf den Plätzen zehn oder elf, welches der letzte Platz ist, gelange ich jetzt ab und zu schon mal auf einen der vorderen Plätze, wobei ich das Feld sogar schon einmal angeführt habe. Das alles jedoch nur auf einem Kurs, Silverstone nämlich. Diesen Kurs habe ich ausgewählt, weil er mir am einfachsten erschien. Aus dieser Feststellung läßt sich ableiten, daß, wenn man die Gesamtheit der Kurse und die Schwierigkeit des Spieles mit ins Kalkül zieht, sich ein langer Spielspaß berechnen läßt.

Ein paar Worte noch zu Grafik und Sound: das ganze Spiel leidet natürlich sehr unter den Betonwänden am Rande der Piste, jedoch sieht man oberhalb derselben ganz vernünftig gemachte Landschaftsgrafik. Zeit diese zu bewundern hat man jedoch während des Spiels keine. Die Autos hätten vielleicht ein bißchen schöner gestaltet werden können, aber im Eifer des Gefechtes ist das eigentlich auch nur Nebensache. Echt mies fand ich, daß wenn ich überholt werde, die Konkurrenz einfach von hinten durch mich durchfährt, während ich immer sauber drumrumfahren muß. Der Sound auf dem Amiga ist bis auf die Tonhöhe des Motorengeräusches als recht realistisch zu bezeichnen, der Atari-Sound ist, wenn man die schlechteren Möglichkeiten der Soundererzeugung auf diesem System mit einbezieht, sogar richtig gut.

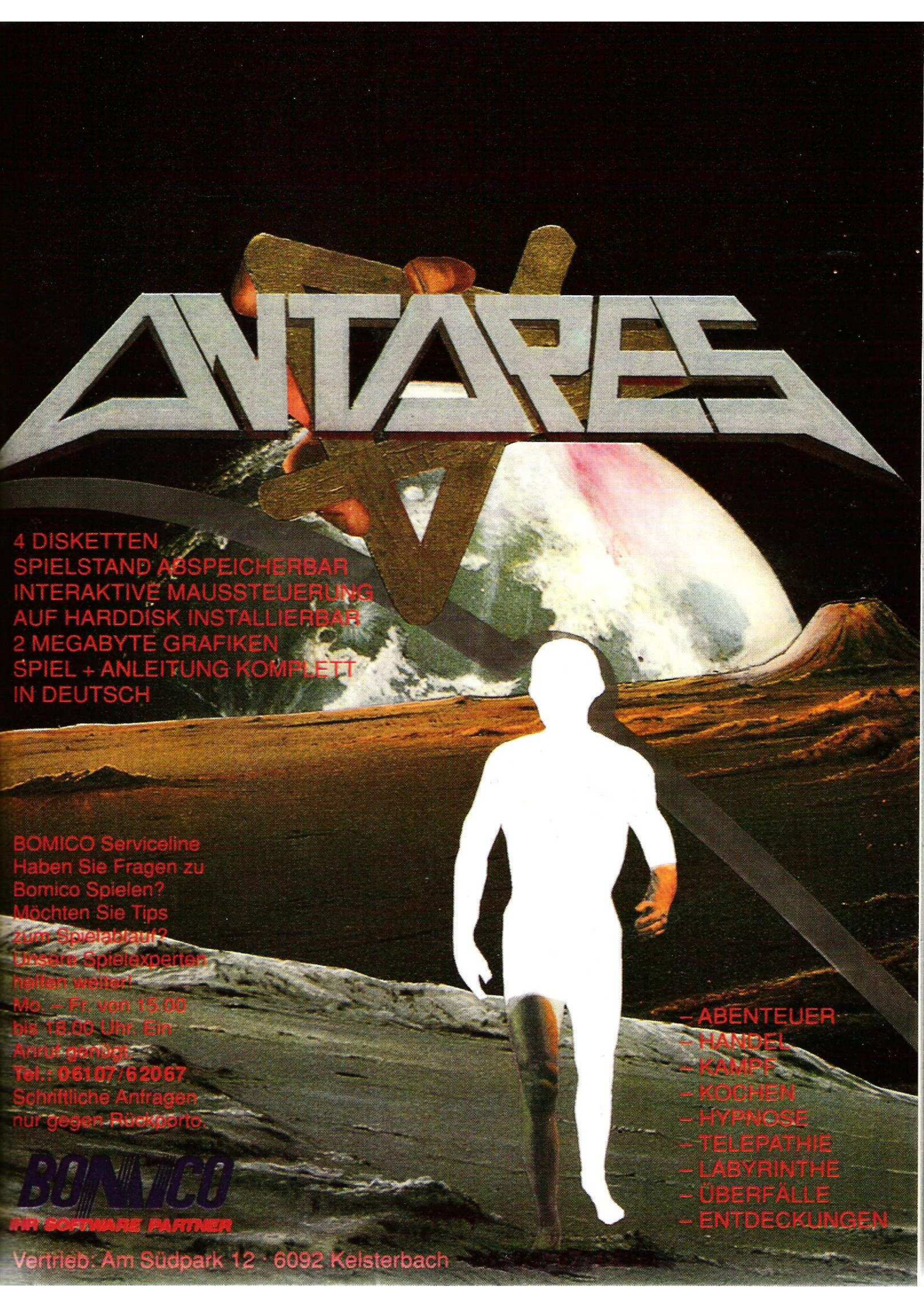
Autorennen ist zwar nicht neu, aber. . .tja, was soll ich sagen; sagen wir mal: wer's mag mags, wer's nicht mag, mags wohl nicht mögen. Ich jedenfalls dreh' noch ein paar Runden. Brumm, brumm...

■ *Dirk Fuchser*



Richtig rasant geht's hier zu! Zwar nicht unbedingt „neuartig", diese Idee, dafür aber 'ne gelungene Umsetzung.

	ST/Amiga
Grafik	**8/9**
Sound	**10/9**
Motivation	**9/9**
Realitätsnähe	**9/9**
Preis/Leistung	**8/8**


ANTARES
4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo. – Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.
– ABENTEUER
– HANDEL
– KAMPF
– KOCHEN
– HYPNOSE
– TELEPATHIE
– LABYRINTHE
– ÜBERFÄLLE
– ENTDECKUNGEN
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IM BLICKPUNKT

Feuer frei!

Seekriegssimulation mal nicht aus der sonst üblichen U-Boot-Sicht, sondern diesmal hat man sich auf der Brücke eines Zerstörers einzufinden. Aufgabe ist es, diesen britischen Zerstörer aus dem zweiten Weltkrieg zu führen. Es stehen drei mögliche Schauplätze zur Verfügung, nämlich das Mittelmeer, der Ärmelkanal oder die Nordsee. Auf jedem dieser Schauplätze kann man zwischen verschiedenen Missionen auswählen, die alle einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad besitzen.

Soweit klingt alles bei Loriciels' Advanced Destroyer Simulator (ADS) ganz gut. Betreten wir also die Brücke. Hier werden sowohl Kurs als auch Geschwindigkeit bestimmt, außerdem werden auch Radar und Sonar bedient. An Bewaffnung stehen drei Geschütztürme und zwei Torpedorohrbatterien zur Verfügung, die alle einzeln bedient werden können. Es lassen sich dann auch noch Spieloptionen wie Fernglasblick, Schadensbericht und Karte anwählen. Die Bedienung erfolgt problemlos über Cursor-, Funktions-, und Zahlentasten. Alles klar soweit, also auf zum ersten Gefecht, wenn man die Trainingsmission mal außen vor läßt. Bevor es soweit ist, kann man über ein Menü noch ein paar Einstellungen wie endlose Munition, endloser Treibstoff und so weiter vornehmen.

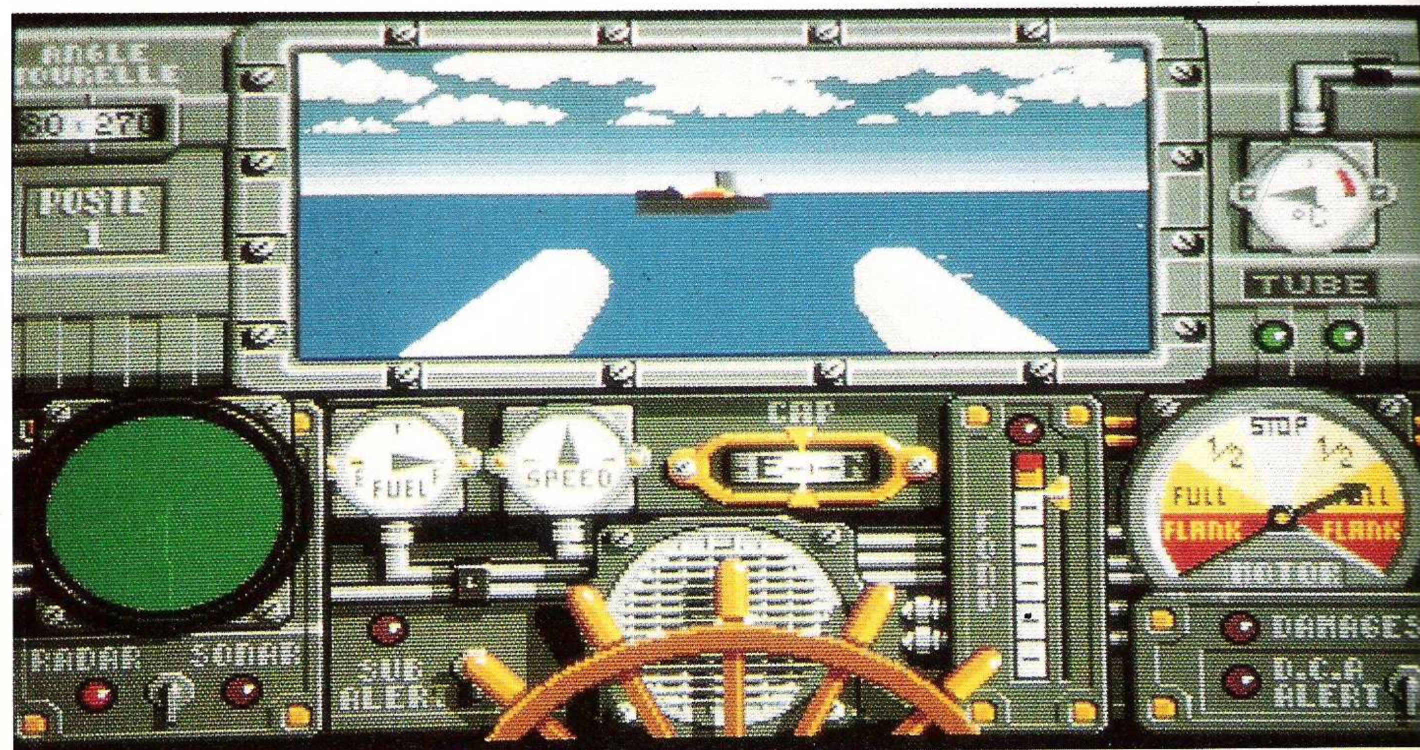
Während des Spiels fällt vor allem die gut gemachte Grafik auf, die durch seidenweiche Scrollings und Schnelligkeit besticht. Wird ein Geschützturm, eine Torpedobatterie oder das Fernglas geschwenkt, so geschieht dies schnell und ohne jede Spur eines Ruckelns. Auch der Sound ist recht gut gelungen, was das Motorengeräusch und die Detonationen bei Abfeuern der Waffen anbelangt. Auf Musik wartet man bei dieser Vorabversion jedoch vergeblich, was ich persönlich nicht als Makel empfinden kann.

Hier also mein erster Gefechtsbericht: Meine Aufgabe besteht darin, einen im Ärmelkanal befindlichen, mit östlichem Kurs laufenden Geleitzug anzugreifen und dabei so viele Schiffe wie möglich zu versenken. „Ein paar Handelsschiffe zu versenken, kann ja nicht so schwierig sein!“, denke ich mir, und schon habe ich auch zwei versenkt, als mich plötzlich ein sie begleitender Zerstörer unter Feuer nimmt. Nach kurzem, heftigem Gefecht schicke ich ihn auf Grund, leider verliere ich dabei meine beiden vorderen Geschütztürme. Mit den mir verbleibenden Waffen gelingt es mir dann, trotzdem den Geleitzug völlig zu vernichten. Fast zu einfach kommt einem diese Mission vor, und deshalb versuchte ich mein Glück noch in einer zweiten Aufgabe, wobei ein schon angeschossener Kreuzer erlegt werden sollte. Dieser Gegner erwies sich aber als zu stark und versenkte mich nach minutenlangem Gefecht.

Ein paar Punkte der Kritik muß sich aber auch dieses Spiel gefallen lassen, von denen man nur hoffen kann, daß sie bis zur endgültigen Version verschwunden sind. Die Zeit zwischen Auslaufen und Eintreffen am Ort des Geschehens ist einfach zu lang. Ich schätze es zwar, wenn während einer Simulation noch Zeit bleibt, sich eine Zigarette zu drehen, aber wenn sie dann schon aufgeraucht ist und immer noch nichts Wesentliches passiert ist, dann ist das nicht nur zu lang, sondern schon langweilig.

Eine Zeitveränderung, wie bei *Silent Service* wäre hier sicherlich angebracht. Außerdem muß auch die fehlende Punktevergabe sowie die Abwesenheit einer Highscoretabelle als Kritikpunkt angeführt werden. Ein schon jetzt recht gelungenes Game, das durch ein paar Verbesserungen in den oben aufgezählten Punkten zum Hit ausgebaut werden kann. ■

DIRK FUCHSER



EXTERMINATOR



AN ALLE FLIEGENFÄNGER!

Wir verlosen fünf bionische Hände und 50 T-Shirts.
Wer mitmachen will, schreibt an den Tronic Verlag GmbH & Co. KG, Stad 35, 3440 Eschwege, Kennwort: Kammerjäger.
Einsendeschluß ist der 28. 2. 1991.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

STARBYTE – Das Comic

Teil 4























Da nadelt der Weihnachtsbaum schon Ostern...

Es gibt so Firmen, die tauchen immer wieder mal auf dieser Seite auf. Eine dieser Firmen ist die Gütersloher Company MAGIC BYTES, die diesmal mit ihrem FANTASTIC FOUR 2 zu unerhofften Ehren kamen. Wieder einmal haben Meiertoberens & Co. ganz tief in ihre Ramschkiste gegriffen und einige wirklich abstoßende alte, komplett untergegangene oder (zurecht!) nie veröffentlichte Titel ans grelle Tageslicht gefördert. Traurig, was man da geboten bekommt; der Preis ist zwar auf einem für eine Sammlung alter Spiele vertretbarem Niveau, aber selbst das ist für die gebotenen Games stark überteuert.



FANTASTIC FOUR 2

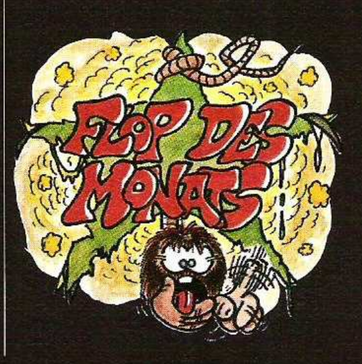
System: C-64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Micropartner/Magic Bytes, **Muster von:** United Software, W-4835 Rietberg

Die Tragödie fängt beim ersten Programm, TOP CROSS an, zieht sich über BATTLE ZONE und EXORCIST bis hin zu VAMPIRE'S EMPIRE, aber Ihr werdet sehen:

Top Cross:
'Motocross-Rennen. Drei rasante Motorräder stehen zur Auswahl' sagt die Verpakkung. Sagen wir's mal so: Im Grunde genommen wäre dieses Spiel sehr ausbaufähig gewesen, aber es hat wohl nicht sollen sein. Die Musik ist das Schlechteste, was ich je von Michael Winterberg gehört habe, und der Rest schließt sich da doch recht nahtlos an.

Battle Zone:
Ein Kriegsspiel mit Gefrier-Effekt. Wer glaubt, daß er mit derartigen Spielchen eine aufblasbare Waschmaschine abstauben kann, der hat vollkommen recht; und wenn er die Augen schließt, sieht er, was ich von dem Programm halte. Zumindest ist die Sache technisch nicht ganz so entsetzlich entsetzlich.

Eins steht aber fest: Endlos öde! Worum's geht? Mehr oder weniger Panzer heizen über den Screen und beballern sich gegenseitig. Nebenbei fliegt mal ein Flieger über den Screen und bombt mit seinen Bomben die Panzer kaputt (wenn er trifft).



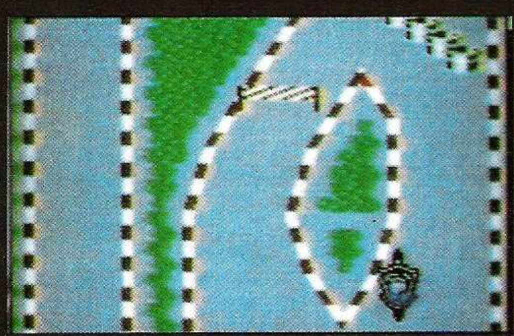
Exorcist:
Ghosts 'n' Goblins in arm! Eine Schau der absolut traurigen Art, in der der Spieler die Rolle eines 'Mannes mit Hut' übernimmt, der gegen viele garstige Dämonen, Frösche und andere Mißgetiere antreten muß. Außer der Musik in keinster Weise wahrnehmenswert! Besonderheiten hier: Manche Grafiken sind so schlecht, daß man schon wieder drüber lachen kann. Besonders gut ist die, wenn man ein Männlein verliert. Es kippt einfach wie ein Bahnschranke um, wobei sich der Hut anscheinend in Luft auflöst.

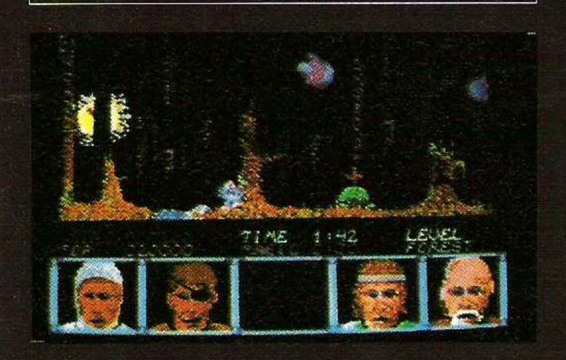
Vampire's Empire:
Wenn Bela Lugosi das sehen müßte, würden seine Reste im Grabe rotieren. Ein vollkommen vergreister Van Helsing versucht krampfhaft einen Lichtstrahl in eine Vampirsgruft zu lenken. Nix Pflock, nix Kreuz, nix Weihwasser, wie man's von den alten Filmen her gewohnt ist.

Dafür schlappt der dreifarbige Rentner durch irgendwelche Labyrinthe, und zwar dort, wo die Hose am totesten ist. Ach, es ist traurig. Im Grunde genommen lohnt es sich gar nicht, über das Ding hier Worte zu verlieren. Ich würd' Euch ja gerne 'nen Witz erzählen, aber mir fällt keiner ein. Doch! Warum werden in die Mantas jetzt auch Schachbretter eingebaut?

Damit noch mehr Bauern Platz haben. Hahaha, was dann auch das Schlußwort zu diesem Text wäre. ■

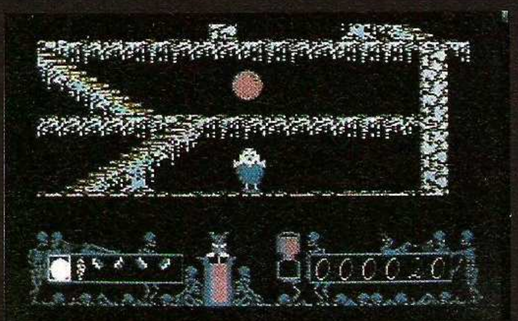
ULRICH MÜHL





Top Cross (ob.), Exorcist





Battle Zone (ob.), Vampire's Empire

	TC/BZ/EX/VE
Grafik:	2/3/1/3
Sound:	1/3/4/1
Spielablauf:	1/1/1/1
Motivation:	1/2/3/0
Preis/Leistung:	insges.

Computer Shop und Gamesworld
München / Nürnberg
Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	300,-
Turbo Express (Hand Held)	a.A.
Engine Games auf Anfrage	
Angebote ab 39,- DM	

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Adapter deutsch/japan.	49,-
Arcade Power Stick	109,-
Arrow Flash	99,-
Atomic Robokid	109,-
Baseball	99,-
Batman	99,-
Budokan	109,-.
Burning Force	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	139,-
Dynamite Duke	99,-
E-Swat	79,-
Fire Shark	99,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin	109,-
Heavy Unit	109,-
Hell Fire	99,-
I love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football	109,-
Lakers vs Celtics	109,-
Moonwalker	99,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Popolous	109,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-
Zany Golf	109,-
SEGA GAME GEAR	399,-

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris	169,-
Light Boy	79,-
Tragetasche (Hard Case)	49,-
Baloon Kid	49,-
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Kwirk	49,-
Qix	49,-
Pinball-Revenge of the Gator	49,-
Solar Striker	49,-
Spiderman	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizards and Warriors	49,-

ATARI LYNX

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-
Klax	79,-
Slime World	79,-
Roadblaster	79,-
Xenophobe	79,-
Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Sim City	59,-
Turn It	29,-
Turrican	39,-
Ultima V	69,-

IBM

Bards Tale III	89,-
Battle Chess II	89,-
Centurion Def. of Rome	79,-
Jones in the fast Lane	89,-
Das Stundenglas	89,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Ishido	89,-
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
Loom	69,-
Midwinter	79,-
Might and Magic II	99,-
M.U.D.S.	89,-
Murder	69,-
Nightshift	59,-
Quest for Glory II (HQII)	109,-
Transworld	89,-
PGA Golf Tour	79,-
Ports of Call	99,-
Railroad Tycoon	109,-
Kings Quest V	109,-
Savage Empire	89,-
Silent Service II	99,-
Team Yankee	99,-
Test Drive III	89,-
Their finest Hour	89,-
The Secret of Monkey Island	69,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	99,-
Wing Commander	99,-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119,-
A-10 Tank Killer	99,-
Cadaver	79,-
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Fatal Heritage	79,-
Immortal	79,-
Imperium	79,-
Indianapolis 500	79,-
Invest	79,-
Ishido	75,-
Larry III	119,-
Legend of Fairghail	89,-
M1 Tank Platoon	89,-
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Operation Stealth	75,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Powermonger	89,-
Lotus Esprit Turbo Ch.	75,-
Nightshift	59,-
Sim City	89,-
Team Yankee	89,-
Their Finest Hour	89,-
Trans World	79,-
Turican	59,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wild West World	109,-
Wings	89,-

Ankündigungen Januar

TV Sports Baseball	Amiga
Sim Earth	Amiga/ST/IBM
Dragon Wars	Amiga
Harpoon	Amiga
Monkey Island	Amiga
Wolfpack	Amiga
Chaos Strikes Back	Amiga
Cadaver	IBM
Dungeon Master	IBM
Great Courts II	Amiga/ST/PC

Weitere Spiele und Neuheiten für C-64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

Education, Teil II: Wortschatztrainer

„4 senkrecht!“ – der dritte ist'n „E“

Braucht Ihr 'n Tip für den nächsten Englisch-Test? Stichproben durch alte Vokabelhefte? Lektionen aus dem vergangenen Schuljahr reintun? Oder habt Ihr nicht mal Lust auf ein Kreuzworträtsel – so'n Quicky auf die Schnelle? Nee? Auch gut, dann schlagt einfach ein paar Seiten weiter – oder zieht Euch zum 222. Mal Tetris rein, Ihr habt's ja nicht anders gewollt...

Vokabeln, Wortschatz, Rechtschreiben – öde, langweilige Begriffe aus der Schule. Sagt Ihr, und das zu Recht! Wenn ich mich nur an die kleinen Heftchen im typischen DIN-A-6-Format erinnere – furchtbar! Im gleichen Augenblick denke ich an langwieriges Schulbankdrücken, an – mehr oder weniger erfolgreiche – Spickzettel-Aktionen, und, und, und.

Waren das Stunden. Die gingen einfach nicht vorüber, was auch immer wir dagegen zu tun gedachten. Damals! Heute wird einem das Pennälerleben versüßt, durch so manch starke Sache. Ein Walkman beispielsweise ist eine, Education-Software ist eine andere. Stichwort INGENIO!

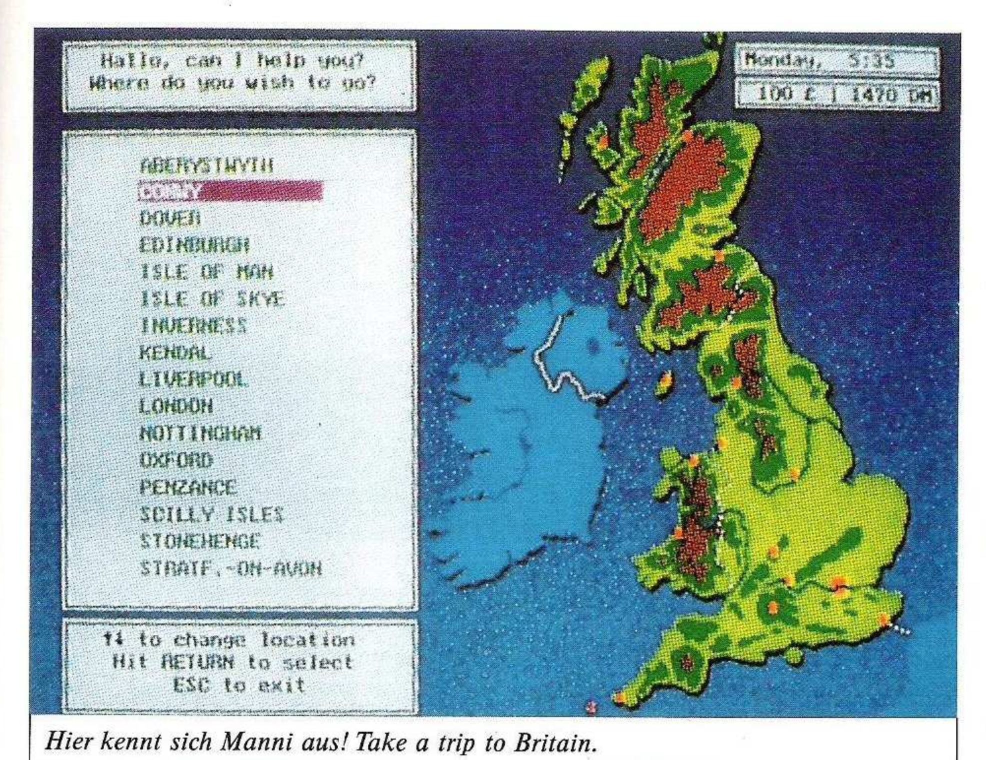
Hand aufs Herz: Lernprogramme per Computer ersetzen ein klassisches Vokabelheft nicht völlig, dennoch bieten sie – für einen merklich fairen Preis – eine spielerische Ergänzung zum schnöden Schulalltag. Im letzten Heft haben wir Euch vor allem auf den neuesten Stand der Dinge gebracht, was dieses 'Zeug' anbetrifft, darüberhinaus stellten wir drei Englisch-Rechtschreib- und -Grammatiktrainer des Labels *Ingenio* vor, sowie *The Businessman*, einen Terminologie-Trainer für den Bereich Wirtschaft aus TOP WARES EURO-SERIE. Ja, da ging es schon fast ans Eingemachte, und genau hier schließen wir nun an:

Zur Debatte stehen diesmal die ENGLISCH-FREMDSPRACHENRÄTSEL (*Wortschatztrainer*) aus der breitgefächerten Ingenio-Kollektion, THE TRAVELLER von Top Ware, der Klassiker TAKE A TRIP TO BRITAIN von FALKEN SOFTWARE sowie MATCH PAIRS aus dem Hause ELECTRONIC ARTS.

Über Kreuzworträtsel die Fremdsprache trainieren, ist ein spaßiger Zeitvertreib. Was Englisch anbetrifft, bietet das Label **Ingenio** aus Österreich gleich drei dieser Programme – in Deutschland über Distributor **United Software** - an: **Englisch I** und **II**, sowie das Fortgeschrittenen-Programm **Englisch-Englisch**. Jedes Programm ist autonom anwendbar, kostet für Amiga knappe 60 und für die MS-DOS-Schiene etwa 100 Mark. Sehen wir uns die IBM PC-Versionen an: Sofern der Computer über einen *Microsoft*-kompatiblen Maustreiber verfügt, ist die Maus zur Steuerung empfohlen. Ansonsten bitte über die (M)-Taste abschalten und mit Tastatur arbeiten. Allgemeine und wichtige Infos zum 'Gameplay' erhaltet Ihr über Taste (I), Hilfe über F1. Wollt Ihr das Programm beenden und verlassen, betätigt Ihr ESC. Alles schon bekannt!

Jede Datendisk verfügt über 40 Kreuzworträtsel, die Ihr über numerische Angabe auf den Monitor holen könnt. Das Rätsel erscheint. Darunter befindet sich das Feld mit den zu suchenden, englischen Begriffen, die hier deutschsprachig angezeigt werden. Da steht zum Beispiel: **1.vertikal: falsch, treulos**. Habt Ihr das Wort erraten, drückt Ihr einmal ENTER. Daraufhin erscheint ein Feld, in welches Ihr das gesuchte Wort eintragt. Mit einem weiteren ENTER befördert Ihr Eure richtige Eingabe nun in die Kästchen des Rätsels. Über Cursor oder Maus klickt Ihr dann weitere Wörter an. Jedes richtig eigetragene Wort wird mit 100 Pfund belohnt.

Solltet Ihr einmal festhängen, habt Ihr immer noch den Joker. Über die (J)-Taste bekommt Ihr das Joker-Menue angezeigt und könnt nun gegen Bares zwischen (M)emory-Joker für jeweils 150



Hier kennt sich Manni aus! Take a trip to Britain.

Pfund, dem (B)uchstaben-Joker für je 50 Pfund oder einem kurzen (H)inweis für nur 15 Pfund wählen. Das geht natürlich nur, wenn Euer Konto schon schwarze Zahlen schreibt. 'Miese' machen ist hier nicht!

Diese Kurzcharakteristik steht prinzipiell für alle drei Trainer. Zwischen I und II gibt es im Grunde keinen Unterschied, auch nicht, was Schwierigkeiten anbetrifft. Im Gegenteil, in II findet Ihr sogar einige (wenige) Varianten aus den ersten 40 wieder. Die Englisch-Englisch-Version hingegen ist da etwas anders. Hier werden die gesuchten Begriffe schon englischsprachig abgefragt, das heißt: Sie werden umschrieben oder einfach über Synonyme vom 'Schöler' abverlangt.

Kleine Unfeinheiten sind bei allen drei Programmen aufgefallen: So schreiben die Österreicher das „ß" in der Tat aus, so daß man hier schon mal nach „Groszmutter", „Kusz" oder „heisz" fragt. Auch an der Schreibweise für „STrasze" braucht Ihr Euch nicht stören, wenn Ihr kommentarlos mit „street" antwortet. Ein dicker Programmfehler taucht – ebenfalls in allen drei Versionen – nach Gebrauch des Hinweis-Jokers auf. Das Window mit dem hilfreichen Hinweis verschwindet im Anschluß an die Option nur zu etwa zwei Dritteln vom Screen. Das stört ein wenig beim weiteren Spielablauf, soll allerdings nach Anfrage bei Ingenio in Österreich in der Folgeserie nicht mehr in Erscheinung treten.

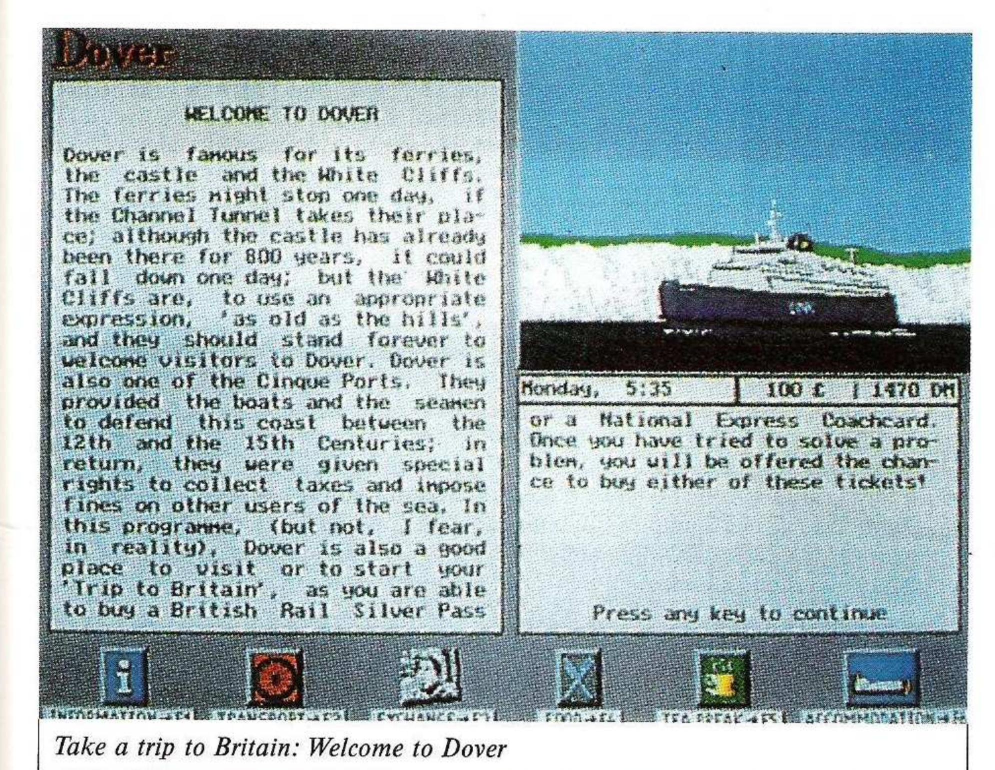
Man spricht Deutsch...

Programmautor Peter Völker hat sich mit **The Traveller** etwas für Leute einfallen lassen, die des Öfteren im europäischen Ausland hin- und herpendeln. Erschienen ist das Lernprogramm im Rahmen der **Euro-Serie** des Lampertheimer Software-Labels **TopWare**. Ob Distributor **Rushware**, der unsere Redaktion mit diesem Produkt bemustert hat, die Serie vertreiben wird, konnte uns das Haus bis Redaktionsschluß nicht bestätigen. Im Falle eines Falles solltet Ihr Euch daher zunächst an den Hersteller wenden.

Wie der Name schon erkennen läßt, übersetzt „The Traveller" mehr als 1000 spezifische Ausdrücke aus dem Bereich Touristik und Freizeit in die fünf wichtigsten europäischen (Fremd-)Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Deutsch. Dabei ist der Einsatz von Mutter- und Fremdsprache beliebig kombinierbar. Jede Sprache teilt die 1000 Vokabeln und Begriffe in 14 Lektionen ein, welche alle unter einem Oberbegriff abfragbar sind, so zum Beispiel „Air Traffic", „Tourism & Leisure", „Shopping" oder „Geography".

Das Programm fragt nacheinander Vokabeln ab, die im Multiple-Choise-Verfahren beantwortet werden müssen. Dazu kann man sich die Parameter wie Zeitgebung, Lerndauer und Schwierigkeitsgrad (easy, medium, advanced) selbst editieren. Auf Wunsch steht dem Prüfling ein Hilfs-Window zur Verfügung, welches Euch die entsprechende Übersetzung der zur Auswahl stehenden Antworten offeriert. Am Ende einer jeden Lektion führt das Programm eine kommentierte Statistik über Lernerfolg und -fortschritte auf. Letztere werden gespeichert, so daß sich „The Traveller" von Lektion zu Lektion automatisch dem erzielten Lernerfolg anpassen kann.

Das Programm ist schon mit 512 KB im Hauptspeicher lauffähig. Mitgeliefert



Take a trip to Britain: Welcome to Dover

wird das Ding auf Disketten für 5.25"- **und** 3.5"-Laufwerke und kostet komplett etwa 100 Mark. Für Chrash- und Intensivkurse bestens geeignet.

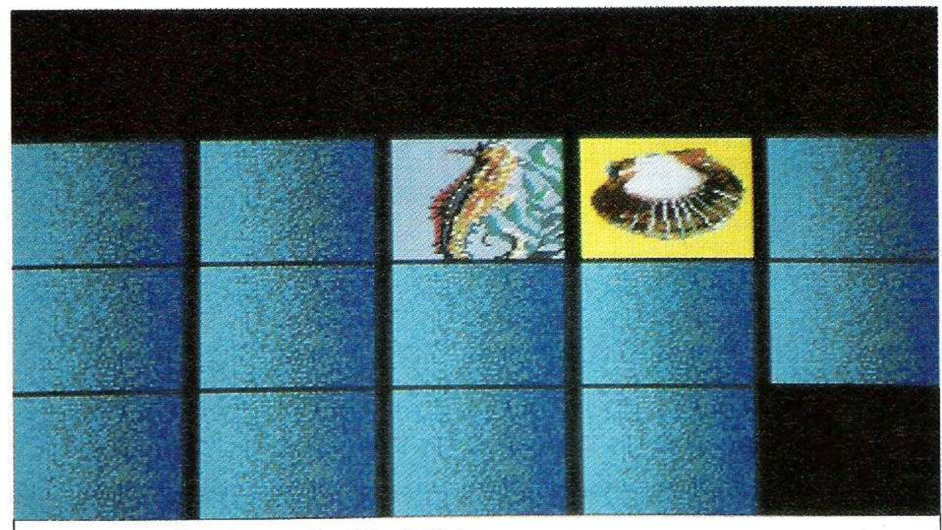
Lust auf 'nen England-Trip?

Ganz anders als bei Vorhergegangenem geht's bei **Steve Whittons Take a Trip to Britain** zu. Spiel in Reinkultur sozusagen, im vergangenen Jahr unter dem Label **Falken-Software** erschienen. Grob umschrieben könnte man hier von einer Reise-Simulation im Grafik-Adventure-Look reden, welche mit einem überaus großzügigen Parser versehen ist. An Hardware-Vorraussetzungen sind ein PC (IBM oder Kompatibler) mit MS- oder PC-DOS ab Version 2.11, 512 KB Arbeitsspeicher, wahlweise eine Hercules-, EGA- oder VGA-Grafikkarte und eine Festplatte erforderlich. Lieferbar ist das mehrere Disketten umfassende Werk sowohl für 5.25„- als auch für 3.5"-Laufwerke. Bemustert wurden wir von Distributor **United Software**, der Preis beläuft sich auf etwa 80 Mark (*ferner ist eine C-64/128-Version für etwa 50 DM erschienen*).

Ein wenig strapaziös wirkt die großartige Installierungsphase – doch ohne Fleiß eben kein Preis. Ist es dann endlich soweit, bekommt Ihr zunächst vom Programm einige Fragen gestellt: da geht's zum Einen um Währung (DM, SF oder AS) und Kurs, zum anderen um des Spielers Geschlecht (*„male, female or another, more interesting sexual category...“*) und um solch' Dinge wie Name oder Hobbies.

Erst jetzt beginnt das eigentliche „Game“ mit einem sogenannten Eingangstest: ein Kreuzworträtsel, sieh' mal einer an! Hier allerdings benötigt man nur eine korrekte Eintragung, bevor es quasi „im Programm weitergeht“. Im nachfolgenden Verlauf taucht dieses Kreuzworträtsel, dessen Thema Ihr übrigens aus unterschiedlichen Oberbegriffen wählen könnt, immer wieder auf. Dann habt Ihr jeweils eine weitere Eintragung hinzuzufügen. Alles weitere ist im Prinzip nichts anderes als Ferien in England: Ihr startet in Dover. Im „Zwiebelleder“ befinden sich etwa 590 Pfund Sterling, umgetauscht in Scheine der von Euch gewünschten Währung. Damit müßtet Ihr ganz gut über die Runden kommen.

Ganz langsam macht man Euch mit dem „very special, typical English“ vertraut. Ein Haufen Text nebst passender Grafik und eine Menge unerwartete Aufgaben und Fragen tauchen auf, die sich zumeist auf jeweilige Orte in England, Schottland und Wales oder allgemein auf die Landeskunde Großbritanniens beziehen. Aufgaben also, welche Ihr – dementsprechend englisch – zu lösen habt.



Memory mit Sprachausgabe: Match Pairs

Des Weiteren bietet „Take a Trip to Britain“ während des Spielverlaufs sehr viele Karten, Stadtpläne und nutzbringende Informationen (*u.a. viel Adressenmaterial*), die Ihr für Euren eventuell bevorstehenden „Echt-Trip“ dringend benötigen werdet. Auch die ein oder andere Anregung für Eure Reise wird dabei sein. Ein Programm also, welches sich als Spiel und Trainer hervorragend eignet. Das praktizierte Sprachniveau setzt etwa drei Jahre Schulenglisch voraus. Dennoch: ein Lexikon sollte man für knifflige Aufgaben schon parat halten... I like it!

„Hi, let's play Match Pairs!“

So nett begrüßt Euch der Amiga, wenn Ihr ihm diese Diskette zu lesen gebt. Dennoch: Schon nicht mehr so richtig Education in dem Sinne ist die Memory-Variante **Match Pairs** aus dem Hause **Electronic Arts**. Was Dr. Penny Norman von der Uni Kalifornien in Berkeley da auf die Menscheit losgelassen hat, ist ganz bewußt für die Kleinen und Kleinsten unter uns, sagen wir mal: zwischen fünf und 12 Jahren. So einfach wie die Ergonomie ist das Spielprinzip: eine Anordnung verdeckter Kartenpaare, die aufgedeckt werden müssen.

Match Pairs läßt sich allein ohne Wettkampfcharakter, zu zweit oder allein gegen den Computer spielen. Für letztere Variante stehen drei Spielstufen zur Auswahl, vom kaum denkenden Mitspieler „Computer“ bis zur gnadenlos funktionierenden Rechenmaschine, die keine schon einmal aufgedeckte Karte zu vergessen pflegt. Über die vier Flaggensymbole kann man sich für die deutsche, englische, französische oder italienische Sprachausgabe entscheiden, denn jedes Kartenmotiv wird bei dieser Art Memory nach Offenlegung geräuschvoll beschrieben. Das witzige dabei: Wenn der Amiga erstmal zu plappern beginnt, bleibt kein Auge trocken. Amerikanischer Dialekt, gesampelt auf Computer, macht aus „Schneller Renner“ dann „Schnelle Wrenne“, aus dem „Fossil“ ein „Fossail“ und aus der „Katze“ eine „Khaze“.

Aufgegliedert ist Match Pairs in sieben Kategorien, die in ihren sehr farbenfrohen und ansprechenden Motiven jeweils spezifische Themenbereiche anreißen, wie beispielsweise „Formen, Farben, Linien und Kurven“, „Neue Dinosaurier“, „Musiknoten“ oder „Planeten, Mondphasen und Begriffe des Universums“. Sicherlich, all diese Umschreibungen sind ein klein wenig hochgestochen, da die Motive eben sehr kinderfreundlich dargestellt sind. Was die „Musiknoten“ anbetrifft, hat man hier anstatt des Kommentars die dargestellten Notenabfolgen angespielt. Die Anzahl der Kartenpaare auf dem Screen richtet sich nach der Größe der Karten, die zu Beginn aus drei vorgegebenen Formaten editierbar ist.

Match Pairs ist ein sehr einfaches, leicht verständliches Memory-Spielchen, welches mit Sicherheit nicht nur den Kleinen Spaß bereiten wird. Leider ist das Programm, welches übrigens zum Preis von knapp 70 Mark über **Rushware** vertrieben wird, bislang nur für den Amiga zu haben. ■

Matthias Siegk



„... er hat überhaupt nicht gebohrt!“



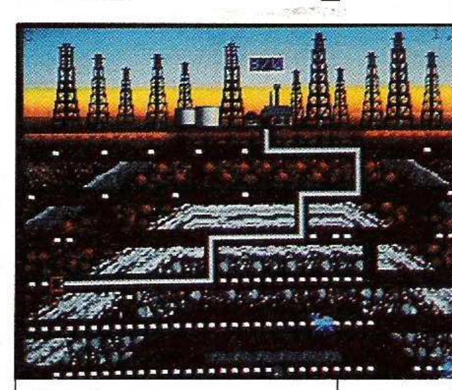
OIL'S WELL

System: PC mit 512 KByte (alle Grafikkarten, 640 KByte für VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Sierra-On-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Slater ist ein armes Schwein. Das heißt, eigentlich ist er ein Petrosaurier – ein niedliches blaues Tier, das sich ausgerechnet unter Ölfeldern am wohlsten fühlt. Die müßt Ihr aber leider anbohren, um Euren Unterhalt zu verdienen. In acht immer schwieriger werdenden Levels müßt Ihr Eure Drillpipes unter Zeitdruck durch Stollen treiben, um Öl abzusaugen. Pro gezapfter Öleinheit und bewältigtem Level gibt es reichlich Punkte. Adventure-Gigant SIERRA hat seinen älteren Titel OIL'S WELL verschönert und für den PC neu aufgelegt. Die Kosmetik ist ihm gut bekommen!

Jeder Level ist als Seitenansicht, wie ein senkrechter Schnitt durchs Ölfeld, dargestellt. Zahlreiche kleine Erdbewohner stören Eure Bohrung. Berühren sie das Rohr von hinten, verliert Ihr eines Eurer drei kostbaren Drillgeräte. „Nachschub“ gibt es erst ab 10.000 Punkten. Leitet Ihr das Rohr aber frontal auf die Käfer, Würmer und Fellmonster zu, vernichtet Ihr sie unter Punktgewinn. Als Boni bewegen sich besonders ertragreiche Öltaschen durch die verzweigten Gänge. Petromine wiederum sind hilfreiche Monster-Verlangsamer. Den Minen dagegen sollte man tunlichst ausweichen ...

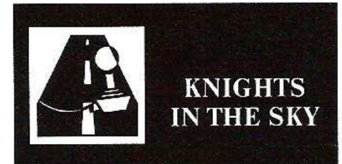
Das Drillrohr kann wahlweise per Maus, Tasten oder Joystick bewegt werden. Nach ausgiebigen Probebohrungen sei Euch die flotte, unkomplizierte Maussteuerung empfohlen. Ein „linkes“ Klicken führt das Rohr an die gewünschte Stelle, ein „rechtes“ zieht es bis zur Position der Maus zurück. Das Ganze läßt sich auf der Festplatte installieren, die zehn besten Scores speichern. Die englische Anleitung mit hübschem Kurzcomic läßt keine Frage offen – außer, wie Besitzer eines XT mit 360-KByte-(5 1/4")-Laufwerken zum Genuß kommen. Vorgesehen und beigefügt sind nämlich nur 1,2-MByte-(5 1/4"-) und 720-KByte-(3 1/2"-)Disketten. Wer die benutzen kann, hat um so mehr Freude an Oil's Well: Selbst auf dem untersten der drei Schwierigkeitsgrade hat die Bohrerei es in sich! ■



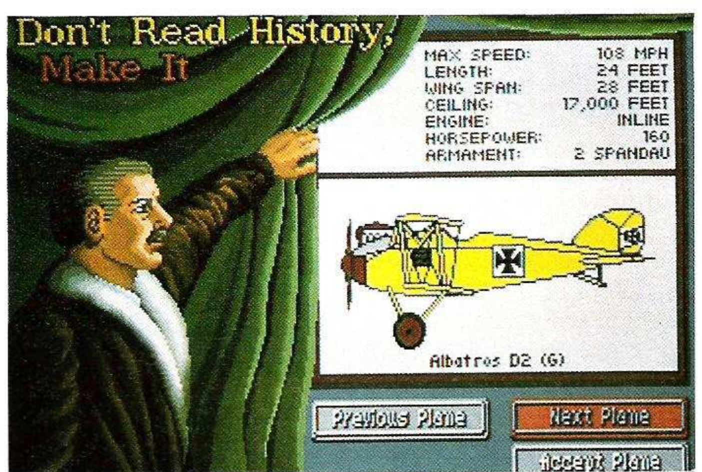
Das Oil is well!

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** MicroProse, Tetbury, England, **Muster von:** MicroProse.





„Alte Mühlen ...“

... fliegen nicht!“, könnte der Sinnspruch zum Tage, beziehungsweise zu diesem Spiel sein. Voller Vorfreude ging ich daran, KNIGHTS IN THE SKY von MICROPROSE zu testen. Zuerst war auch alles einfach wundervoll. Die Installation auf Festplatte ging ungewöhnlich gut von der Hand, tolle Grafiken von Fliegerhelden des ersten Weltkrieges erfreuten meine Augen, Unmengen von detailliert dargestellten Flugzeugen gab es zu bestaunen. Als ich dann zum Start rollte, gab es die erste unangenehme Überraschung: „Wo ist den hier nur der Gashebel?“, mußte ich mich fragen, denn die Tasten, die in der Bedienungsanleitung angegeben waren, erwiesen sich als falsch. „Ach so“, dachte ich, „ist wohl für amerikanische Tastatur angelegt„. Also, nochmal zurück, Tastatur umstellen, und dann ging es auch. Zu diesem Thema hätte der Hersteller ruhig ein paar Worte in der Anleitung verlieren können, aber davon später mehr.

Kaum in der Luft, war ich äußerst befremdet ob des Flugverhaltens der Maschine. Es war mir schon klar, daß Flugzeuge aus dem ersten Weltkrieg nicht so abgehen wie Jets aus heutiger Zeit, aber ein Flugverhalten wie bei einem Kettcar hätte ich nicht erwartet. Trotzdem stürzte ich mich voller Enthusiasmus in die erste Mission. Schade, daß mir von den vielen Flugzeugtypen nur zwei zur Auswahl standen, ausgerechnet die lahmsten Kisten. Der Gegner in der Luft erwies sich sodann als sehr schwer zu erwischen, kein Wunder, denn die Maschinengewehre haben in etwa die Reichweite einer Erbsenpistole. Selbst in der einfachsten Spieleinstellung war es mir nicht möglich, nur einen der Gegner abzuschießen. Das liegt zum einen an dem unmöglichen Flugverhalten, die Kiste ist einfach nicht ruhig in der Waagerechten zu halten, andererseits muß man ständig Gas wegnehmen oder geben. Dabei erweist sich die Steuerung als ein weiteres Handicap, sie ist gelinde gesagt gewöhnungsbedürftig.



Wo liegt denn Eschwege?

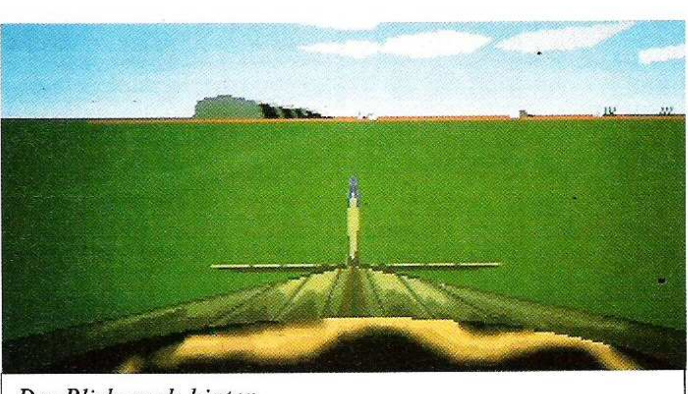
Dann haben wir das Ganze zu zweit probiert, wobei einer das Gas und die Ansichten kontrolliert, und der andere fliegt und schießt. So war es uns dann doch möglich, wenigstens drei Gegnern zu zeigen, wo der Bartel den Most holt. Wie gesagt, alles auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe.

Die Grafik ist während der Einstellungs-, und Erklärungsphase sehr gut, während des Spiels eher durchschnittlich, außerdem rukkelt sie ganz schön. Den normalen PC-Sound stellt man am besten gleich ab, mit Soundchip ist er ganz erträglich. Die Anleitung ist wieder einer der Pluspunkte dieses Games. Hier kann man mehr über die Flugzeuge erfahren, wann sie eingesetzt wurden, technische Daten und dergleichen mehr. Auch werden ein paar Angaben über die Staffeln gemacht, bei denen sie eingesetzt wurden, sowie ein historischer Überblick über die gesamte Entwicklung des Luftkrieges im ersten Weltkrieg. Leider ist die Anleitung nur in englischer Sprache.

Der größte Minuszähler, den das Programm für sich verbuchen muß, ist jedoch der unerhört hohe Schwierigkeitsgrad. Es ist sehr frustrierend, wenn einem zu Anfang des Games nichts, aber auch absolut nichts so richtig gelingen will. Da hätte man lieber auf ein bißchen Realitätsnähe verzichten sollen, wenigstens solange, bis man über ein wenig Praxis verfügt. Ein so harter Einstieg ist am Anfang einfach viel zu demotivierend.

Von der reizvollen Idee, auch mal die Mühlen aus dem ersten Weltkrieg durch die Lüfte zu bewegen, war ich zuerst sehr begeistert, steige jetzt jedoch lieber wieder in einen Flieger moderneren Datums ein, um auf die Jagd nach dem bösen Feind zu gehen. ■

Dirk Fuchser



Der Blick nach hinten.

Grafik	**8**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**10**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**6**

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

EIN GENEHMIGTES UND LIZENSIERTES PRODUKT VON GROUP LOTUS PLC.

LOTUS

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



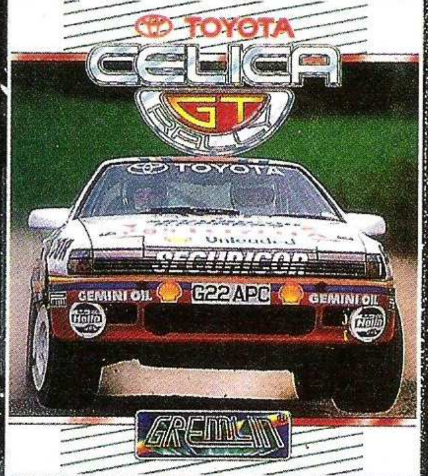


"LOTUS ist ein technisch sehr ausgefeiltes und packendes Racing Game" ASM. "HIT!" AMIGA JOKER

GEBILLIGT VON TOYOTA (GB) LTD.



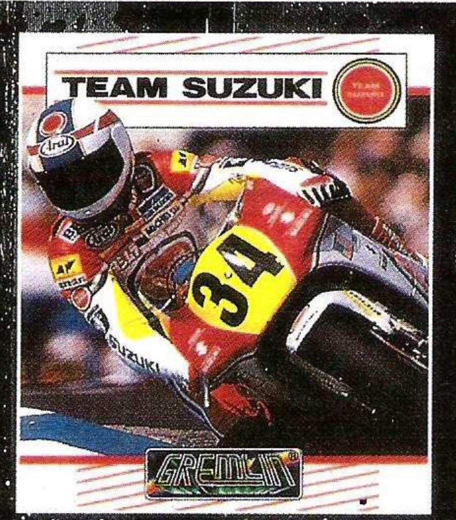


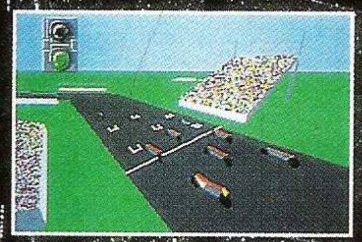




"TOYOTA RALLY — gelungenes Rennspektakel für Realismuspuristen" AMIGA JOKER
"Nichts ist unmöglich" ASM.









"Die Faszination schlechthin"

GEBILLIGT VON SUZUKI GRAND PRIX TEAM.



Im Vertrieb von: United Software

Das relevante Programm

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, GROßBRITANNIEN.

Vertrieben von United Software GMBH

Die ASM-Umfrage

Auch in diesem Jahr möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 3 CD-Player und 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen".)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsgemäß das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1990!

2 Bestes Action-Programm 1990

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1990

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Käschen rechts, oder bringen Sie's zu Papier!

4 Bestes Adventure 1990

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1990 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1990

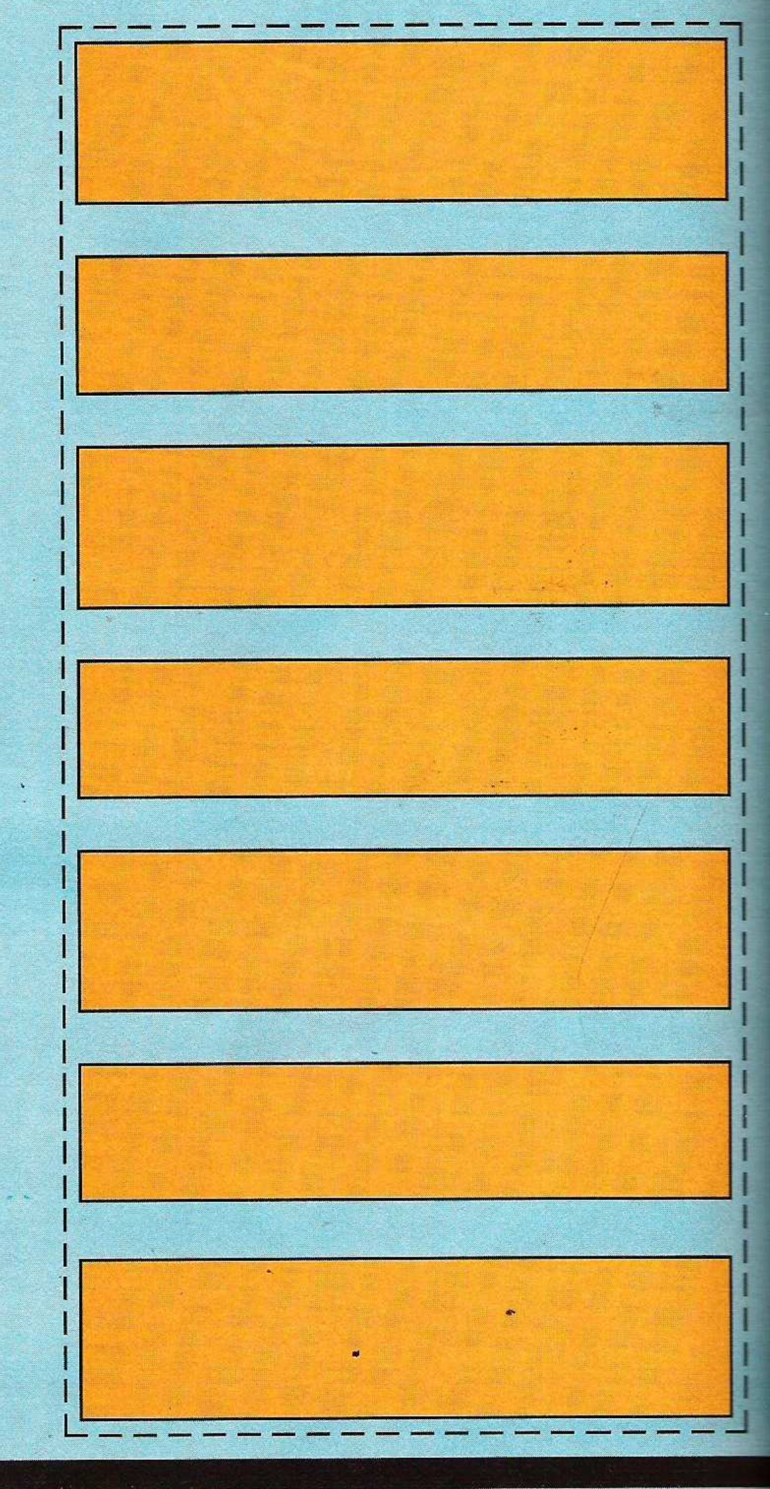
Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

6 Bestes Sportprogramm 1990

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1990!

7 Schlechtestes Sportprogramm 1990

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark" zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1990 am meisten enttäuscht?



Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1990 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1990 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus 1990

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1990 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus 1990

Bei der Unzahl von deutschen, englischen, französischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1990!

13 Bester Computer-Typ 1990

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beeinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 28. Februar 1991. Es geht um 3 CD-Player und 10 ASM-Abos!

Name/Adresse ______________________

Computersystem ______________________

Alter ______________________



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

ELITE and BOMICO proudly present:
Die Konsolen-Competition des Jahres!

SEGA

ATARI

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Welche der folgenden Maschinen möchtet Ihr gewinnen?

- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Nintendo Entertainment System
- Nintendo Game Boy
- Atari Lynx

1. Wählt Euer Lieblingssystem aus den oben genannten und erklärt Eure Wahl in maximal 25 Worten.
2. Welche der folgenden Spiele sollen für Eure Konsole konvertiert werden? Bitte nur 3 Games mit Plazierung (1. Platz, 2. Platz, 3. Platz) angeben.

SPACE ACE, DRAGONS LAIR, PAPER BOY, ROBOCOP, HARD DRIVIN' TEENAGE MUTANT HEROTURLES, KICKOFF, FRANK BRUNO'S BOXING.

Die Antwort sendet Ihr an den Tronic-Verlag GmbH + Co. KG Postfach 870, 3440 Eschwege Einsendeschluß: 28. 2. 91 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Geister, die ich rief



MYSTICAL

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ein dreiviertel Jahr nach seiner Ankündigung ist INFOGRAMES' MYSTICAL endlich für den Amiga fertig. Das humorvolle Shoot-'em-Up mit Comic-Charakter sollte etwas Besonderes werden. Ob es den Franzosen, die immerhin schon verschiedene Genres erfolgreich angingen, gelungen ist?

Ein Zauberlehrling hat aus Versehen alle Spruchrollen und Tränke seines Meisters verschwinden lassen. Der schickt ihn zur Strafe durch vier vertikal scrollende, in je drei Abschnitte unterteilte Parallelwelten, um sie (durch darüberlaufen) wieder einzusammeln. Möchte man einen Zauber nicht gleich benutzen, sondern sammeln (bis zu zehn Stück halten Eure Taschen), drückt man schnell „space". Wie die etwas zähe Joystick-Steuerung ist auch dies gewöhnungsbedürftig.

Jede Berührung mit Monstern (das Wort scheint gar nicht zu den harmlos aussehenden Mönchen, Bauern, Bäumen, Mägden usw. zu passen) und Hindernissen zieht unserem Knirps Lebensenergie ab. Ist sie verbraucht, landet der Magier mit seiner Zauberblase und schenkt uns ein neues Leben. Saftige Hamburger frischen die Energie auch auf. Ohne paraten Spruch oder Trank muß man den Scharen von Gegnern ausweichen – kein leichtes Unterfangen, richten sie sich und ihre Geschosse doch nach unseren Bewegungen. Am sichersten ist es, sie nach oben zu umlaufen und anschließend die „Goodies" auf dem Bildschirm einzusammeln. Am Ende jeder Welt wartet ein tückischer Obergegner. Hat man ihn überlebt, fliegt der Meister uns nach einer Codeabfrage (die auch nach Abschnitten erfolgt) und einiger Ladezeit in die nächste Welt.

Mystical besticht durch klaren Bildschirmaufbau und umwerfenden Humor. Wo sonst gibt es Zaubersprüche, die Gegner in Käfige einsperren, in Frösche verwandeln oder in den Boden versinken lassen? Auf der Haben-Seite stehen noch der Zwei-Spieler-Modus und die genaue, viersprachige Anleitung. Spärlich-häßliche Sounds, langes Laden nach jedem Abschnitt sowie die eigenwillige Steuerung trüben indes den Spielspaß. Gut, aber nicht genial, ist Mystical gehobenes Mittelmaß. Schaut einmal hinein!

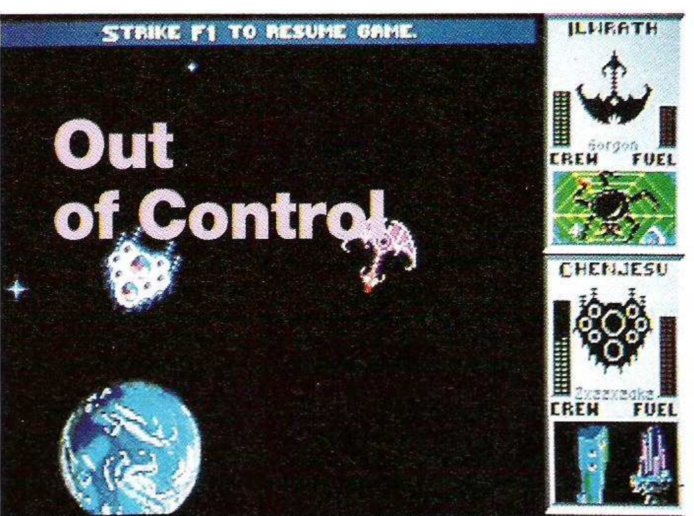
■ *Eva Hoogh*





STAR CONTROL

System: Amiga (getestet), PC, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe.



Mehr durch Zufall hat die Erdbevökerung von dem sie bedrohenden interstellaren Krieg erfahren, in den sie jetzt verwickelt wird. Die Allianz nimmt die früher als noch nicht für stark genug befundenen Erdlinge auf, weil sonst der Vormarsch der Ur-Quan-Hierarchie nicht mehr zu stoppen ist. So ins kalte Wasser geworfen, steht man als ahnungsloser Erdling da und muß an Bord von recht seltsam anmutenden Raumschiffen die Allianz retten. Das ist in etwa die Story, die diesem Game zugrunde liegt.

Manch einer erinnert sich wohl noch an das Uralt-Game *Asteroids,* so ähnlich ist auch hier das Kampfgeschehen, nur daß man nicht Asteroiden, sondern Raumschiffe abschießen muß. Rechts- und Linksdrehungen, Schub und Feuer muß man auch hier, wie seinerzeit bei *Asteroids,* in den Griff bekommen. Das Ganze, sowohl Steuerung als auch Gameplay, wirkt schon recht antiquiert, auch wenn hier eine ganze Menge an Auswahl, was die Raumschiffe anbelangt, getroffen werden kann. Obwohl sich das Flugverhalten von Schiff zu Schiff leicht ändert und auch die Bewaffnung in Reichweite und Wirkung unterschiedlich ist, bleibt im Grunde alles beim alten. Aber außer den Weltraumkämpfen bietet das Spiel auch noch eine strategische Komponente: Der Spieler hat die Aufgabe, Kolonien anzulegen, Minen auszubeuten und Festungen aufzubauen. Diese Errungenschaften muß man dann in den Weltraumschlachten gegen den Feind verteidigen, sei dieser Part nun vom Computer oder von einem zweiten Spieler übernommen. Alle Befehle können über Tastatur oder per Stick eingegeben werden. Bis auf die Kampfsequenzen gelingt dies auch ohne Probleme, hier jedoch stellt die Steuerung einen schwer ins Gewicht fallenden Minuspunkt dar. Wenn wir schon mal bei der Technik sind; die Grafik ist nicht berauschend, und auch der Sound kann mich nicht begeistern. Beides ist eher im unteren Mittelfeld anzusiedeln.

Was soll ich also abschließend sagen? Ein Durchschnittsmagermix aus Action und Strategie, dem es an Highlights fehlt, und der mit 85 DM als zu teuer bewertet werden muß. ■

Dirk Fuchser

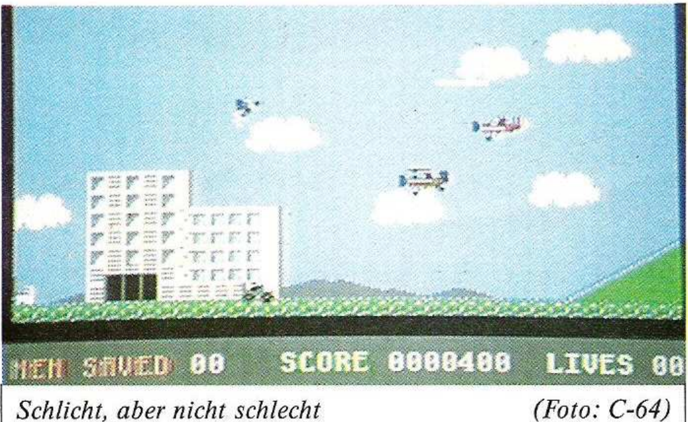
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Low-Budget-Kamikaze



KAMIKAZE

System: C-64/128, **empf. VK-Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Muster von:** Codemasters, England.



Schlicht, aber nicht schlecht *(Foto: C-64)*

Sei ein Kamikaze, und bezahle diesen Einsatz nicht mit deinem Leben, sondern nur mit einem Zehn-Mark-Schein. Dein Auftrag ist es, Geiseln aus dem Hauptquartier des Gegners zu befreien und wieder sicher zur eigenen Basis zu bringen. Dazu benötigt man ein Dynamitpäckchen, das man dem Gegner abjagt, indem man das Flugzeug, unter dem es befestigt ist, abschießt und das herunterfallende Päckchen auffängt. Mit dieser brisanten Ladung an Bord stürzt man sich auf des Gegners Hauptquartier, um dieses mit Hilfe des Dynamits zu zerstören. Ist das Zerstörungswerk vollendet, erscheinen die Geiseln auf der Bildfläche, die man sodann an Bord nimmt, um sie zur eigenen Basis zu bringen. Damit wäre dann auch schon der erste Level geschafft. Im zweiten Level geht alles genauso vor sich, nur unter erschwerten Bedingungen. Erschwerte Bedingungen heißt, daß noch mehr gegnerische Flugzeuge den Luftraum unsicher machen und daß noch mehr Abwehrstellungen vom Boden aus auf den heldenhaften Piloten schießen und ihm so die Fliegerei vergällen.

Die Grafik ist nicht berauschend, aber doch guter Durchschnitt, auch das Scrolling ist in Ordnung. Der Sound beschränkt sich auf monotones Brummen, was offensichtlich das Motorengeräusch darstellen soll und ein „pup-artiges" Geräusch für das Abfeuern der Bordwaffe. Gesteuert wird entweder mit Joystick oder per Tastatur. Rauf, runter, rechts, links und Wechseln der Flugrichtung, wenn man Feuerknopf und Steuerung gleichzeitig betätigt... man kennt das ja. Ballern, bomben, Geiseln retten, dies alles stellt nichts Neues dar, ist aber für zehn Mark durchaus o.k. ■

Dirk Fuchser

Grafik	6
Sound	5
Spielverlauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	10

Man hat sich bemüht . . .



RANX

System: Amiga, Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

Auf der Verpackung des neuen Ubisoft-Games bekommt man folgendes zu lesen: YOUR MOTHER WOULDN'T LIKE IT! He? Baustelle? Wieso nur meine Mutter, mich hat schließlich auch noch keiner gefragt?! Selbstverständlich gebe ich meinen Senf trotzdem dazu:

Also: Als allererstes hat man sich bemüht, eine passende Story für Ranx zu finden. Ob das aber nun unbedingt gelungen ist? Kurz: Umweltkrise – Psychopest – Industrielle – Impfstoff – Rachsucht – Frauen. Zum zweiten hat man sich dann bemüht, zu dieser Story ein passendes Game zu produzieren. Immerhin – man hat sich bemüht!

Natürlich wird für ein solches Game auch ein beinharter Typ gebraucht, und das ist Ranx. Ranx hat viele, viele tolle Muskeln, blaue Lippen und 'ne ziemlich plattgedrückte Nase. Er soll nun den Impfstoff X03 finden, um dann endlich wieder seine Freundin Rom in die Arme schließen zu können. An seiner Stelle würde ich mich besonders bemühen, denn ich glaube nicht, daß eine andere Dame an diesem Scheusal Interesse zeigen würde.

Ranx ruckelt (er scheint 'nen Gehfehler zu haben) durch die City und zieht die totale Brutalotour ab. Alles was sich ihm in den Weg stellt, wird gnadenlos umgehauen. Die Palette reicht von Dirnen über Kioskverkäuferinnen bis hin zu Hotelpagen und Hunden. Er entledigt sich dieser Gestalten mit Hilfe von Faustschlägen und Fußtritten, aber auch ein kleines Bömbchen (gegen Kettensäger) kann nie schaden, gelle? Bevor er jedoch diese Leute zum Schweigen bringt, hat er die Möglichkeit, Informationen (per Sprechblase) aus ihnen herauszuquetschen.

Aber dieser Kerl kann tatsächlich noch 'n bißchen mehr als hauen. Beispielsweise kann er seine Energie an Straßenlaternen aufladen. Aber selbst das geht nicht ohne Gewalt ab.

Erstmal muß er die Leuchten nämlich per Fußtritt zertrümmern, um so an die Stromkabel ranzukommen. Weiterhin ist er in der Lage, Parkuhren zu plündern, um an Geld zu kommen, oder verschiedene Dinge aufzunehmen, wie Magnetkarten (Türöffner) und Bomben.

Auch Ranx' gesundheitlicher Zustand kann abgefragt und verbessert werden. Im Grunde genommen ist dieses Game ja recht umfangreich, dennoch leider ziemlich öde, und die Grafiken sind auch nur mäßig. Außerdem finde ich das Thema, an dem die ganze Sache aufgehangen wurde, einfach nur langweilig. Und: Motivation – was ist das? Fazit: SANDRA DON'T LIKE IT!!! ■

Sandra Alter

	Amiga/ST/PC
Grafik	**7/7/5**
Sound	**8/8/5**
Spielablauf	**6/6/6**
Motivation	**5/5/3**
Preis/ Leistung	**7/7/6**

Bis zum letzten Hemd



FINAL COMMAND

System: ST, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Another place, another time und noch ein Adventure. Auf irgendeinem Planeten, irgendwo im Weltall, irgendwann in ferner Zukunft ist irgendetwas geschehen, so daß irgendein Trottel mal wieder den Hals hinhalten muß, um die Sache zu untersuchen. Der Trottel bist natürlich Du (wer sonst?). Also, schnapp Deine Ausrüstung (Laser, Portable, Telepathiehelm), und mach Dich auf die Antigrav-Socken.

Zuerst hätten wir da dieses Raumschiff, das es durchzuchecken gilt. Mit der Maus fährst Du auf dem Screen rum und wartest, daß der Mauszeiger sein Aussehen ändert. Nimmt er die Form einer Sprechblase an, wird via der linken Maustaste die Info zu dem Gegenstand abgerufen, den der Zeiger gerade bedeckt. Ein nochmaliger Klick nimmt das Objekt in die Inventarliste auf, vorausgesetzt, es ist beweglich. Eingesetzt wird ein Gegenstand durch Anklicken des Symbols „I" in der unteren Befehlsleiste. Gesaved wird über die F1-, geladen über die F2-Taste.

Final Command entpuppt sich als Standard-Adventure mit starrer Lösungsvorgabe, d.h., es ist nur in einer bestimmten Reihenfolge zu meistern (Objekte aufnehmen, an bestimmter Stelle einsetzen usw.). Weder die ST- noch die Amiga-Version konnten fesseln. Erstere kommt auf zwei Disks, was die Sache noch nerviger als beim Amiga gestaltet, denn bei jedem Ortswechsel muß der Rechner die neuen Daten laden. ■

Cruiser

	ST/Amiga
Grafik	**6/6**
Parser/Steuerung	**Maus**
Handlung	**4**
Atmosphäre	**4**
Preis/Leistung	**4**



Der Typ ist hin!

Armes Karthago . . .



CARTHAGE

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca.90 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Das mächtige Karthago führte drei Kriege: es war noch mächtig nach dem ersten, es war noch bewohnbar nach dem zweiten, es existierte nicht mehr nach dem dritten. So, oder ähnlich, ging es mir beim Testen dieses Games – CARTHEGE von PSYGNOSIS. Ich war noch voller Enthusiasmus nach dem ersten Absturz, willig es, noch mal zu versuchen, nach dem zweiten Absturz, extrem sauer nach dem dritten Absturz.

Bei diesem Spiel geht es darum, eine angreifende römische Invasionsarmee zu stoppen. Die dazu benötigten eigenen Truppen werden von dem Held des Spieles rekrutiert, der ansonsten eigentlich mehr den Posten eines berittenen Geldboten inne hat als den eines Feldherren. Von Karthago aus macht sich eben dieser Held, sobald er sich die Taschen mit Geld gefüllt hat, auf den Weg in eine andere Stadt, um dort die Kasse aufzufüllen und um Truppen zu rekrutieren, die man sodann nach seinem Gusto formieren kann.

Der Weg von Stadt zu Stadt wird mit einem Streitwagen zurückgelegt. Unterwegs wird man mit Stöcken und Steinen konfrontiert, die beim Überfahren derselben nicht nur Schäden am Wagen verursachen, sondern auch durch die Erschütterung die Geldsäckchen vom Wagen fallen lassen. Zu allem Überfluß muß man sich dann auch noch mit den Lenkern anderer Streitwagen auseinandersetzen, bei denen es sich um gedungene Mörder handelt, die den Helden von seinem Geldbotenjob abhalten sollen. Aber diese bösen Jungs schubst unser Held in altbewährter Ben-Hur-Manier mit Hilfe von Klingenbewehrten Radnaben von der Straße.

Gesteuert wird der Wagen mit dem Stick, was sich als absolut problemlos erweist. Auf die Dauer wirkt diese Kuriertätigkeit allerdings etwas ermüdend.

Es sei schon an dieser Stelle gesagt, daß Grafik und Sound wirklich excellent sind, und auch das Scrolling läßt keine Wünsche offen. Aber so gut wie Grafik und Sound ist bei diesem Spiel längst nicht alles. So ist zum Beispiel die Anleitung, obwohl sie in Deutsch verfaßt ist, absolut unzureichend. Einige Menuepunkte sind einfach unterschlagen worden, und von taktischen Hinweisen kann auch nicht die Rede sein. Trotztdem war ich Feuer und Flamme, den Karthagenern bei ihrer Abwehrschlacht zur Seit zu stehen, leider gelang es mir nie so richtig, ins Spiel zu kommen. So konnte ich, selbst bei Befolgung aller in der dürftigen Anleitung enthaltenen Anweisungen, meine eigenen Armeen nie kontrollieren, geschweige denn in eine Schlacht führen.

Einzig die Rekrutierung und das Formieren der Truppen gelang mir problemlos. Ich mußte dann jedesmal tatenlos zusehen, wie meine Mannen dahingeschlachtet wurden. Das sich sowas negativ auf die Spiellaune auswirkt, ist wohl leicht einzusehen. Auch die Steuerung stellt ein Handicap dar. Die Icons sind in einer so schlecht erkennbaren Schrift dargestellt, daß es hierzu eigentlich schon einiger Erklärungen bedarf. Unangenehm aufgefallen sind mir auch, daß das Wechseln von Ansichten oder das Zoomen von Karten extrem lange dauert, was sicherlich an der hohen Qualität der Grafiken liegt. Aber solche Widrigkeiten würden nicht weiter ins Gewicht fallen, wenn wenigstens die Spielbarkeit nicht so extrem mies wäre. Aber das ist alles noch nichts gegen die dauernden Abstürze des Programms, was mir in vier Stunden fünfmal passiert ist.

Was nützt ein grafisch wie akustisch hervorragend gemachtes Programm, dessen einziges spielerisches Highlight das Wagenrennen ist, und wo die eigentlichen strategischen Operationen, die wohl die Hauptsache darstellen, nicht spielbar sind. Dieses Programm hat mich persönlich mehr geärgert als erfreut. ■

Dirk Fuchser

Grafik	**10**
Anleitung	**3**
Spielaufbau	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**5**



Brauchbar



FINALE

System: Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Elite Systems Limited, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Dem Trend, mehrere alte Spielchen in einer Compilation zusammenzupacken, hat sich nun auch die englische Firma ELITE angeschlossen. Ihre Zusammenstellung heißt FINALE und soll *die* Compilation überhaupt sein! So würde ich das Ganze zwar nicht gerade bezeichnen, doch sehr gut ist sie allemal.

Das fängt schon bei Paperboy an, dem beinahe schon uralten Spielhallenklassiker, der auf den 16Bit-Maschinen lange auf sich warten ließ und mir heute immer noch sehr viel Spaß bereitet. Wie wohl allseits bekannt, düst der Spieler mit seinem BMX-Rad durch die Gegend und muß Zeitungen in die entsprechenden Briefkästen werfen. Wenn da bloß nicht diese Hunde, von Geisterhand gesteuerten Rasenmäher, Autos und dergleichen mehr wären.

Autos, da sind wir auch schon beim zweiten Spiel. Overlander sein Name – und blau das Vehikel. Verschiedene Aufträge können hier übernommen werden, ehe es über einen von Feinden nur so gespickten Highway geht. Waffensysteme, die man sich kaufen kann, werden fortan rasenden Absatz finden, müssen doch die Bösewichte eliminiert werden. Kein berauschendes Game, doch für eine gewisse Zeit durchaus motivierend.

Der kleine Ritter, der nur allzuoft im Slip dasteht – Ihr wißt, wen ich meine -, begegnet uns beim nächsten Programm. Wer Zombies und andere Bösewichter aus der Jenseits- oder Fantasywelt mag, wird bestimmt Gefallen an Ghost'n Goblins finden.

Space Harrier bildet das Schlußlicht der Compilation, was aber nicht wortwörtlich genommen werden darf. Es ist zwar kein Superspiel, doch durchaus motivierend, vor allem, wenn man mal abschalten und nur ballern möchte (am besten mit Walkman und Heavy-Metal im Ohr...).

Alle Atarianer und Amiganer, die noch kein Game oder höchstens eines von diesen vieren besitzen, sollten sich einen Kauf in aller Ruhe mal durch den Kopf gehen lassen. Es ist zwar nicht spektakulär, was hier geboten wird, doch durchaus „bessere" Ware. ■

Hans-Joachim Amann

Gesamtnote 9

Drachengold



DRAGON BREED

System: Amiga (getestet), Atari ST, C 64/128, Spectrum, CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 85.- DM, **Hertseller:** Activision, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Und dann fauchte der Drache, und alle bösen Mächte waren besiegt. Drachengeschichten ohne vorherigen Genuß von Hustenbonbons bietet DRAGON BREED. Man braucht einen schnellen Abzugsfinger, um Kayus den Drachenreiter kämpfend durch das Reich der Agamen zu bringen. Jener Drachenreiter sitzt auf einem Drachen (worauf denn sonst?) und muß sich gegen allerlei Untiere, respektive andere Kämpfer, zur Wehr setzen. Dabei wird er natürlich von dem Drachen unterstützt, der mit Schwanzhieben so manchen Gegner aus dem Rennen wirft. Auf bestimmten Plateaus kann unser Held auch den Drachenrücken verlassen, um zu Fuß weiterzukämpfen. Um die Kampfkraft des Zweiergespanns zu erhöhen, sammelt man Objekte, die auf verschiedene Weise eine positive Veränderung der Feuerkraft bewirken. So kann man den Drachen zum Beispiel Flammen spucken lassen, Minidrachen oder Feuerblitze abfeuern oder einfach die Panzerung des getreuen Tiers verstärken. Wenn man erst einmal fleißig Objekte eingesammelt hat, ergibt sich eine gewaltige Feuerkraft. Manche der Gegner sind ohne verstärkte Bewaffnung auch nicht klein zu kriegen. Aber noch mal zurück zu dem eingangs erwähnten „schnellen Finger": Ich habe mich kurz vor dem ersten Krampf für die Benutzung eines Joysticks mit schnellem Dauerfeuer entschieden, was die dem Spieler gestellte Aufgabe wirklich sehr erleichtert. Mitunter muß man aber das Dauerfeuer ausschalten, dann nämlich, wenn man den Helden dazu veranlassen möchte, den Drachenrücken zu verlassen oder wieder aufzusteigen. Hierzu ist eine präzise Bedienung der Feuertaste erforderlich, daß heißt, einmaliges Drükken im richtigen Moment.

Wenn man sehr viel zu ballern hat, liegt natürlich die Vermutung nahe, daß es sich um ein Ballerspiel handelt. Und richtig, die Rechte an DRAGON BREED hat ACTIVISION von IREM, Hersteller so bekannter Spiele wie *R-Type I und II*, erworben. Es handelt sich bei diesem Game also um eine Automatenumsetzung.



Die technische Ausführung darf wohl als sehr gelungen bezeichnet werden, gute Grafik und seidenweiches Scrolling sprechen für sich. Beim Sound, der den hohen Maßstäben der Grafik nicht das Wasser reichen kann, hat man die Wahl, ob man entweder die Soundeffekte des Games oder ein bißchen Musik hören möchte. Die Steuerung per Stick gestaltet sich bis auf die nötige, hohe Feuerkadenz absolut problemlos.

Obwohl ich eigentlich kein Freund der „von-links-nach-rechts-Ballerspielen" bin, hat mir dieses Game doch recht viel Spaß gemacht. ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8



IN DIESER SPIELZEUG FABRIK GEHT ES DRUNTER UND DRÜBER

Haben Sie genug vom ewig gleichen Arbeitstag? Dann bewerben Sie sich doch mal zur Nacht-Schicht bei Industrial Might and Logic. Und übernehmen Sie das Kommando über die verrückteste Spielzeug-Maschine, die Sie sich vorstellen können.

Hier bauen Sie sich einen eigenen R2D2.™

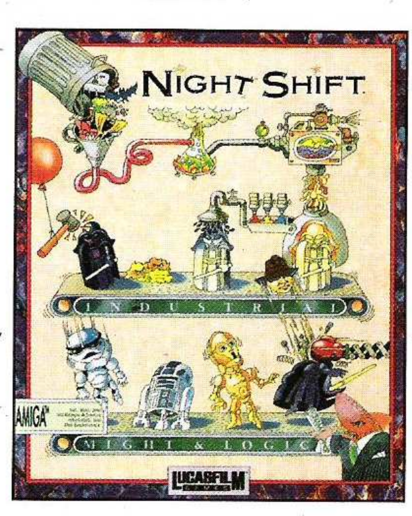
- *Recycling ist Trumpf: Aus Abfall wird Spielzeug, wenn Sie einen klaren Kopf behalten.*
- *Ein falscher Dreh an der Farbtube und R2D2 wird rot vor Scham oder ungesund grün.*
- *Ein Klecks Kleber, ein Hammerschlag - das Spielzeug ist fertig!*
- *Die automatische Qualitäts-Kontrolle werden Sie sicher nicht brauchen, denn Sie machen ja keine Fehler, oder?*
- *Einpacken, Verschicken, Geld verdienen - nichts einfacher als das.*

Oder Luke Skywalker, Indiana Jones ™ oder gar Zak McKracken ™: Junior-Puppen ihrer Lieblings-Stars von Lucasfilm. Aber passen Sie auf, daß Sie nichts falsch machen. Sonst könnte man Ihnen den übertariflichen Bonus wieder streichen.

Für jede Acht-Stunden-Schicht brauchen Sie nur ein paar Minuten. Aber je besser Sie werden, desto komplizierter wird's. Ungeziefer, Rechtsanwälte und nicht zuletzt die Maschine selbst werden Sie ganz schön in Atem halten.

LUCASFILM™ GAMES
A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Night Shift gibt es bei Ihrem Software-Händler für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C 64. Im Vertrieb von Rushware (Deutschland), Karasoft (Österreich), Thali AG (Schweiz).



Do-it-Yourself

Es gibt wohl nur wenig Zweifel: Der 3D CONSTRUCTION KIT ist der imposanteste Game-Creator, der bislang erstellt wurde. Das Ding erlaubt nicht nur die Kreation von Run-Time-Modulen (komplett mit Animation), Shoot-em-Ups, Adventure-Rätseln oder Labyrinth-Abenteuer, nein, das ist noch nicht alles. Denn: Man ist in der Lage, in „echtem" 3D alles das zu verwirklichen, was dem Hirn entsprang. Wir benutzen hier ein System, das sogar noch besser als das „alte" FREESCAPE ist! ASM-London-Korrespondent STEVE COOKE hat sich DOMARKs/INCENTIVEs Teil, welches im April erscheinen wird, vor Ort etwas genauer angesehen.



3D CONSTRUCTION KIT

System: Amiga, IBM-PC, ST, C-64 (D & K), CPC (D & K), Spectrum (alle Formate angeschaut), **empf. VK-Preise:** Amiga; PC (ca. 160 Mark); ST (etwa 130 Mark); 8bit-Disks (ungefähr 85 Mark), **Hersteller:** Domark/Incentive, London, England, **Muster von:** Domark, England.

Da ist er nun, der 3D CONSTRUCTION KIT! Er stammt aus der Feder von INCENTIVE, die sich schon seit geraumer Zeit mit Game-Utilities beschäftigen.

Das erste Teil war der *GAC*. Der *Graphic Adventure Creator* war der Erste seiner Art, der Grafik & Text in „einer Einheit" produzieren konnte. Der *STAC* (ST Adventure Creator) machte es ihm nach, besaß aber noch Extra-Features für den 16bit-Rechner.



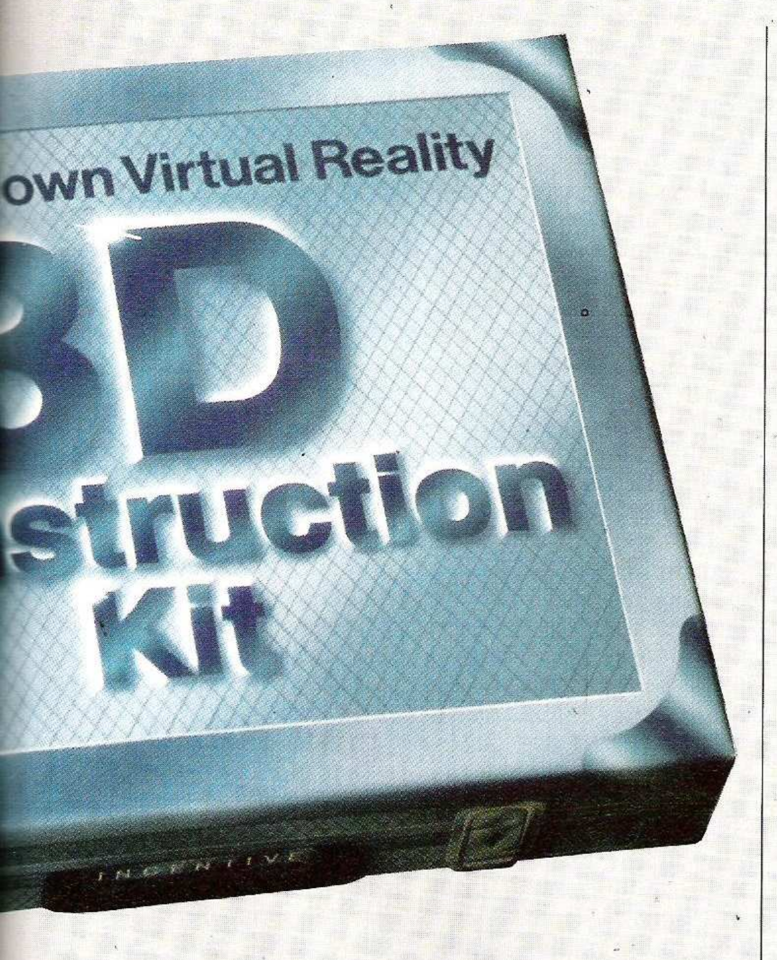


Adventure à la Castlemaster



Onkel Mannis Hütte

-Welten in 3D



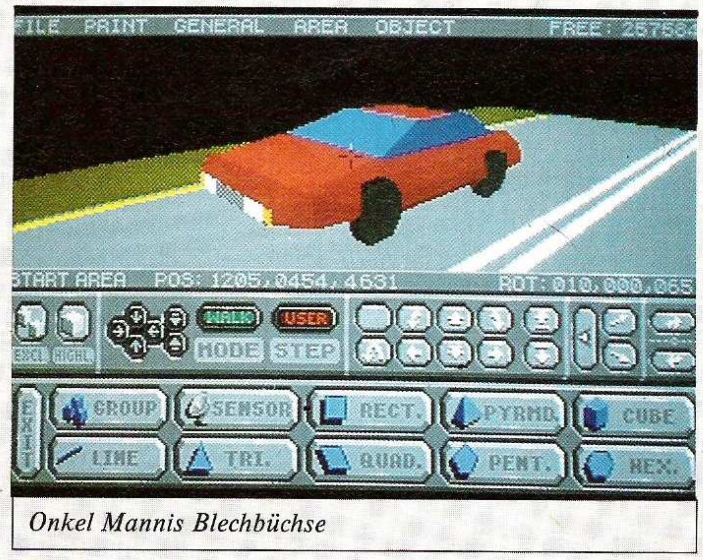
Nun, beide Systeme fanden ein großes Echo, hatten aber den Nachteil, nur Adventures „machen" zu können. Und aus diesem Grunde verloren sie etwas an Boden, als *Mandarin's AMOS/STOS* oder *Palace' Shoot-em-up Construction Kit* auftauchten. Nun konnte man auch Spiele der „gängigen" Art selbst gestalten.

Was ganz anderes erwartet uns beim 3D CONSTRUCTION KIT. Keinerlei Probleme mehr mit der Einschränkung auf bestimmte Genre. Als INCENTIVE ihr Super-Freescape-System vorstellten und mit *Driller* gleich einen beachtlichen Erfolg verbuchen konnten, begann man sich auf die Erstellung von echten 3D-Welten zu konzentrieren bzw. zu interessieren. Der letzte große Titel, der mit *Freescape* gestaltet wurde, war *Castle Master*. Die Firma machte sich einen Namen in puncto perfekter 3D-Darstellung. Nun gibt man das „Geheimnis" frei; die breite Öffentlichkeit wird mit dem 3D CONSTRUCTION KIT in der Lage sein, sich mit diesem Tool das Spiel ihrer Wahl zusammenzubasteln. Das „Do-it-Yorself"-Teil, das für fast alle gängige Systeme im Frühjahr erhältlich sein wird, erlaubt es selbst dem Hobby-Programmierer, schnell, zuverlässig, sauber und in solider 3D-Gestaltung zu arbeiten. Von kleinen Dungeon-Abenteuern bis hin zu riesigen Universen wird es Spiele geben, die richtige Unikate darstellen werden. Jeder, wie ihm beliebt...

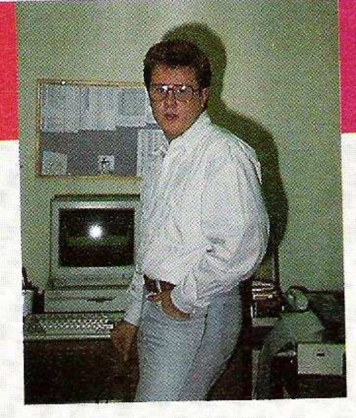
3DCK verfügt über ein ausgezeichnetes Betriebs- und Arbeitssystem, das übersichtlich und einfach zu bedienen ist. Man kann hier editieren, kreiern und – natürlich – polygonale 3D-Körper erstellen, bewegen, um die Achse drehen lassen, verkleinern oder vergrößern. Diese „Manipulationen" nimmt man entweder über die Tasten, per Stick oder Maus vor.



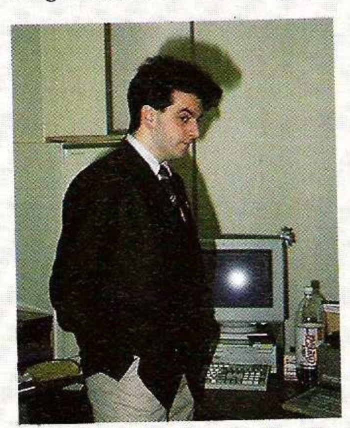
Onkel Mannis Wohnzimmer



Onkel Mannis Blechbüchse



Programmierer Paul Gregory



Grafik: Eugene Messina



Boss Jan Andrew (oben) und der Programmierer der Amiga-Version



Dreiecke, Vierecke, Fünfecke, Sechs... werden generiert und mit Animation versehen, so daß mit geschickter Hand relativ schnell ein „brauchbares" Game in Heimarbeit gebastelt werden kann.

Über der Menüleiste befindet sich ein Window, worin wir unsere „Welt" erschaffen. Man ist nun in der Lage, sich in dieser Welt umzusehen (verschiedene Perspektiven!) und Objekte einzubauen. Gefallen diese nach einiger Betrachtung nicht, kann man sie einfach entfernen oder weiter modifizieren. Falls die Phantasie eingeschlafen ist, saven wir das momentane Bild und kehren später wieder zurück, wenn neue Anregungen wieder einkehren...

Wir gehen in die Kirche

Stellen wir uns mal vor, wir möchten eine „wirkliche" Realität erzeugen. Ich wählte das Beispiel: „Wir bauen uns den Kölner Dom!". Hier nun die Vorgehensweise Schritt für Schritt:

1.) Wenn wir beginnen, sehen wir unsere „erste Welt" bereits vor uns. Sie wird als „Boden" und „Himmel" dargestellt (natürlich könnte man das Gebilde auch „Fußboden" oder „Decke" nennen). Das Ganze könnte auch koloriert werden, um das Szenario für ein Space-Game „größer" erscheinen zu lassen. O.k.

2.) Als nächstes arbeiten wir eine solide 3D-Darstellung des Gebäudes aus, welches von außen betrachtet werden soll. Durch die Kombination von verschiedenen Formen, Schattierungen und der Änderung des Maßstabs sind wir in der Lage, ins Detail zu gehen und ein möglichst genaues Modell zu erstellen. Rechtecke und Sechsecke auf der Oberfläche des Gebäudes stellen Fenster und Türen dar...aber wie kommt man hinein?

3.) Hier ist die Lösung: Bei 3DCK wird ein räumliches Gebiet „Area" genannt. Die Anzahl solcher Areas hängt von der Speichergröße ab. In der Regel liegt der Durchschnitt für die meisten Systeme bei 50 bis 60 Areas. Diese Areas werden benutzt, um die Illusion von Welten innerhalb Welten, Räumen in einem Haus oder Straßen in einer Stadt etc. zu erzeugen.

Die Beziehung zwischen den Areas wird durch sogenannte „Conditions" hergestellt. Wie auch bei der Erstellung und Editierung von Objekten bedient sich 3DCK einer einfachen Programmiersprache mit ca. 60 Befehlen, mit der die „Conditions" Objekten und Aktionen zugewiesen werden können. Man braucht also beispielsweise nur das entsprechende Rechteck (die Tür) anzuwählen und folgende Bedingung hinzuzufügen:

IF COLLIDED? THEN GOTO AREA (1,2)

Wenn nun der Spieler die Tür berührt, bringt ihn das Programm in die nächste „Welt", die in diesem Fall dem Inneren des Doms entspräche. Natürlich kann dieser Raum wiederum Türen besitzen, die in andere Räume führen usw..

3DCK erlaubt die Erstellung von sehr detaillierten und komplexen Umgebungen, die weit über das hinaus gehen, was beispielsweise *Castlemaster* bietet. Programmier-Freaks sei gesagt, daß bis zu 256 „Flags" gesetzt werden können.

Auch der Speicherbedarf ist sehr niedrig. So kann z.B. ein Haus inkl. Räumen und Inneneinrichtung mit weniger als 10K Speicher auskommen.

Wie steht's mit der Action?

Nachdem die Welt erstellt und die Bedingungen festgelegt wurden, fehlt eigentlich nur noch das Run-Time-Modul. Incentive erhebt keine Urheberrechte auf Spiele, die mit 3DCK produziert wurden.

Es besteht die Möglichkeit TIFF und andere Bildfiles (Deluxe-Paint- oder Neo-Chrome-Bilder) im Programm einzusetzen. Es können sogar dynamische Displays mit Buttons oder bewegten Segmenten erzeugt werden.

Soundmäßig lassen sich eigene Samples oder die vorgegebenen Programmsounds einsetzen. Die Klänge können einem Objekt oder einer Aktion zugeordnet werden, so daß z.B. ein abgeschossenes Objekt nicht nur eine animierte Explosion, sondern auch ein Soundsample hervorrufen kann.

Die Geschwindigkeit ist zwar nicht der stärkste Punkt von 3DCK, es kann sich aber durchaus mit vielen kommerziellen 3D-Spielen messen. ■

Steve Cooke/Cruiser/M.K.



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

APPRENTICE DT. *	37,90
ATOMIC ROBOKID DT.	37,90
ATOMINO *	36,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90
BADLANDS *	39,90
BIG BUSINESS DT. *	29,95
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	36,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHASE HQ 2 DT. CARTRIDGE	49,90
CREATURES	36,90
CRIME TIME DT.	36,90
CROWN KOMPLETT DT. *	36,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DAYS OF THUNDER	36,90
DINOWARS DT.	29,90
DRAGON WARS	36,90
DRAGONS BREED DT.	36,90
E SWAT DT.	37,90
EXILE *	37,90
EXTERMINATOR *	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FIRE AND FORGET 2	37,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GOLDEN AXE	36,90
GUNSHIP	47,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INTERNATIONAL SOCCER CHAL. DT. *	54,90
INVEST DT.	36,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 2	39,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT. *	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ	37,90
LORDS OF DOOM DT.	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	36,90
MANCHESTER UNITED DT.	36,90
MEAN STREETS DT.	39,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK *	37,90
MONTY PYTHON	36,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NIGHTBREED ACTION DT.	36,90
NINJA REMIX	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PANG DT. CARTRIDGE *	49,90
PIRATES	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWERSLIDE *	47,90
PUZZNIK	37,90
RA DT.	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	36,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE *	49,90
SARACON DT.	37,90
SATAN *	27,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SEGA MASTER MIX DT.	54,90
SILENT SERVICE	37,90
SKI OR DIE DT.	39,90
SLY SPY *	37,90
SNOWSTRIKE DT.	37,90
SOCCER MANIA DT.	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
SPY WHO LOVED ME	36,90
STARFLIGHT DT.	36,90
STRATEGO *	45,90
STRIDER 2 DT.	37,90
STUN RUNNER	36,90
SUMMER CAMP	36,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TOTAL RECALL DT. *	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE	37,90
ULTIMA 6 *	69,90
UN SQUADRON DT.	37,90
WHEELS OF FIRE	49,90
WORLD CHAMP. BOXING *	37,90
X-OUT DT.	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FLUGSIMULATOR 2.0 KOMPLETT DT.	24,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	12,90
PITSTOP 2	15,90
SKATE OR DIE	19,90
SPITTING IMAGE	11,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
AD LIB VISUAL COMPOSER SOFTWARE	129,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
ALTERED DESTINY	75,90
BARTS TALE 3	85,90
BATTLETECH 2	85,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS	69,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CHESS SIMULATOR	69,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
COVERT ACTION DT.	89,90
CRASH COURSE DT.	69,90
CRIME TIME DT.	65,90
CROWN KOMPLETT DT. *	69,90
DAS BOOT	99,90
DAS STUNDENGLAS DT.	75,90
ELVIRA DT.	65,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
FIREHAWK	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	89,90
HARD NOVA DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INTERCEPTOR SSI	74,90
ISHIDO DT.	75,90
IT CAMES FROM THE DESERT DT.	75,90
JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
JONES IN THE FAST LANE	72,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
LORD OF THE RINGS	69,90
MIDWINTER DT.	79,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MOONBASE *	95,90
MUDS DT.	72,90
MYSTICAL	74,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
NIGHTBREED MOVIE DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
OILS WELL	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
PRINCE OF PERSIA	69,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RANX DT.	65,90
RED BARON *	89,90
RICK DANGEROUS 2 *	65,90
RISE OF THE DRAGON	84,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SECRET OF SILVERBLADES	65,90
SECOND FRONT	72,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF THE LW *	69,90
SHARKEYS	69,90
SILENT SERVICE 2 ENGL.	69,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SIM EARTH DT. VERS. *	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPACE QUEST 4 *	89,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
STARCONTROL	75,90
STARBLADE *	59,90
STELLAR 7	65,90
STORMOVIK SU 25	69,90
STRATEGO	75,90
SUPERLEAGUE SOCCER	59,90
SUPER OFF ROAD RACER	65,90
SUPREMACY	79,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TUNNELS & TROLLS	72,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	84,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT. *	75,90
WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WING COMMANDER	72,90
WING COMMANDER DATA DISK	39,90
WONDERLAND	75,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 11,90

ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER 1 MB		64,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90	65,90
ALCATRAZ DT. *	65,90	65,90
ALPHA WAVES DT. *	65,90	65,90
AWESOME DT.		75,90
BADLANDS	59,90	59,90
BAR GAMES		65,90
B A T DT.		75,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90	65,90
BATTLECHESS 2 DT. *		65,90
BETRAYAL DT. *	69,90	69,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CAPTIVE	59,90	59,90
CARTHAGE		59,90
CELICA GT4 RALLY DT.	65,90	65,90
CHAMPIONSHIP RUN DT.		59,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90	59,90
CHALLENGERS COMPILATION	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90	65,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CRIME TIME DT.	59,90	59,90
CROWN KOMPLETT DT. *	59,90	59,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB		69,90
DELUXE PAINT	119,90	
DINOWARS DT.	54,90	54,90
DRAGON BREED DT.	59,90	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90	72,90
DRAGON WARS *		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT.		65,90
ENCHANTED LAND *		54,90
EPIC *	59,90	59,90
E SWAT DT.	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FATAL HERITAGE DT.		69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
FLIP-IT & MAGNOSE	59,90	59,90
GOLDEN AXE DT.		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
IMMORTAL DT., 1MB	65,90	65,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
ISHIDO DT.		65,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
JAMES POND DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT. *	39,90	39,90
KLAX	49,90	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LEMMINGS	59,90	59,90
LETTRIX DT.	59,90	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90	65,90
LINE OF FIRE DT.	59,90	59,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LOOPZ	59,90	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90	65,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MANIX	59,90	59,90
MASTERBLAZER DT.		65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIG 29 DT. *	89,90	89,90
MOONBLASTER DT.	54,90	54,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
MYSTICAL		59,90
N.A.R.C. DT.	59,90	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90	59,90
NIGHT HUNTER DT.	65,90	65,90
NIGHTSHIFT DT.		54,90
NINJA REMIX DT.	59,90	59,90
NITRO DT.	59,90	59,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OOOPS UP DT.	59,90	59,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
PANG DT.	59,90	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90	59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PLOTTING DT.	49,90	59,90
POLICE QUEST 2 1MB		69,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
PORTS OF CALL DT.		59,90
POWERMONGER DT.	69,90	69,90
POWERPACK COMPILATION	65,90	65,90
PUZZNIK DT.	59,90	59,90
RA DT.	54,90	54,90
RED STORM RISING DT.		65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90	59,90
ROGUE TROOPER	49,90	59,90

ATARI/AMIGA

SAINT DRAGON	59,90	59,90
SATAN *	54,90	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	78,90	78,90
SECOND WORLD DT.	54,90	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2		75,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SOUNDEXPRESS		89,90
SPEEDBALL 2 *	65,90	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90	59,90
STAR CONTROL		65,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
STRIDER 2 DT.		59,90
STUN RUNNER	59,90	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90	65,90
SUPREMACY	69,90	69,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	65,90	65,90
TEAM YANKEE DT.	65,90	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90	69,90
TIME RACER DT.	65,90	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90	65,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TOTAL RECALL DT.	49,90	59,90
TOURNAMENT GOLF	65,90	65,90
TOWER FRA DT.		69,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
ULTIMA V	79,90	79,90
ULTIMATE RIDE		59,90
UMS 2 DT. *	72,90	72,90
UN SQUADRON	59,90	59,90
VAXINE DT.	65,90	65,90
VOODOO KNIGHTMARE DT.	65,90	65,90
VROOM *	65,90	65,90
WELLTRIS DT.		69,90
WESTPHASER DT.		89,90
WILD WEST WORLD DT.		85,90
WING COMMANDER 1 MB *		69,90
WINGS DT.		74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90	65,90
WINGS OF FURY		59,90
WOLFPACK DT.	74,90	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER		59,90
XIPHOS	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
Z OUT DT.		54,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
AFTERBURNER	24,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLOOD MONEY	17,90
CAPTAIN BLOOD	17,90
CYCLES	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DYNAMITE DUX	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
ON SAFARI	17,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCKSTAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	49,90
STORMLORD	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA MOUSE	79,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	109,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

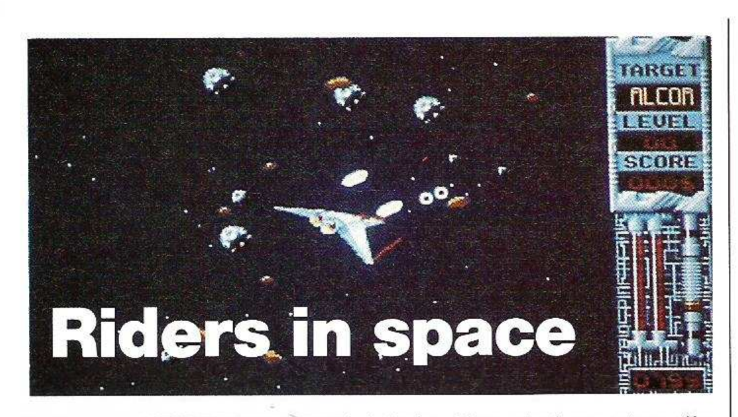
Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand



Riders in space



EAGLE'S RIDER

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Hersteller:** Mircoids **empf. VK-Preis:** ca. 85.- DM, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Mal wieder durchs Weltall düsen und dem bösen Feind eins auswischen, alles wie gehabt. Das sind so etwa die Gedanken des Dauerspielers, wenn er die Packung öffnet und die Anleitung liest. Aber schon beim Laden erlebt man die erste Überraschung: Eine außergewöhnlich gefällige Musik dringt in mein Ohr, die leider nur während des Ladevorgangs hörbar ist. Aber erst mal ein paar Worte zum Ablauf des Spieles: Während sich im Verlauf des Krieges zwischen den Cyborgs und den Menschen die Front unaufhaltsam der Erde nähert, gelingt es einem tapferen Kämpfer an Bord eines Superjägers, aus der Gefangenschaft zu fliehen. Alsbald macht er sich daran, das Cyborghirn ausfindig zu machen und es anschließend zu vernichten. Hierbei gilt es Asteroiden auszuweichen.- Kommunikationskristalle und Alanoidkugeln zur Energiegewinnung aufzusammeln und Feindschiffe abzuschießen. Um jedoch das Cyborghirn zu finden, muß man die Koordinaten des Mutterplaneten haben.

Diese erhält der Spieler über einen Kommunikationscomputer, mit dessen Hilfe er Personen befragen kann, wenn er sich auf einer galaktischen Station oder auf einem Fernflugraumschiff befindet. Die Grafik ist gut, wenn auch nicht üppig, der Sound ist, wie schon eingangs erwähnt, sehr gefällig, was die Musik während der Ladeprozedur anbelangt. Im Spiel beschränkt er sich dann auf Geräusche beim Abfeuern des Lasers oder bei Kollisionen. Gesteuert wird wahlweise mit Tasten oder Stick, was recht gut von der Hand geht. Das Tempo des Spieles ist ziemlich hoch, schnell hat man einen Asteroiden oder einen Feindflieger übersehen, und vorbei ist die lustige Weltraumfliegerei. Kurz und gut ein Weltraumballerspiel, das ohne lange Erklärungen oder Anleitungen im Bibelformat auskommt. Freunden dieser Art von Spielen ist es wärmstens zu empfehlen. ■

Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Schildkrötensuppe



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), PC, C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Image Works, London, England.



Mutierter Mumpf

Schildkröten gehören bekanntlich nicht in die Suppe, aber gehören sie ins Kino, Fernsehen oder auf den Computer? Die aus Fernsehen, Kino usw. bekannten Mutationen versuchen sich jetzt auch in Deutschland als Computerspiel zu etablieren. In England und Amerika werden die TEENAGE MUTANT HERO TURTLES sehr geschätzt. Neben dem üblichen Postern, Cartoons oder Schlüsselanhängern sind nun auch Zahnpasten, Regenschirme, Mobiles oder Jogging-Anzüge zu haben. In Deutschland sind sie beileibe noch nicht so bekannt.

Die vier zu Reptilien gewordenen Teenager müssen eine holde Maid aus den Händen von bösen Buben befreien. Dazu begeben sie sich in ein Gangsystem unter den Straßen von New York, wo ihnen diese Aufgabe durch allerlei Untiere und Unholde erschwert wird. Doch alles, was sich ihnen in den Weg stellt, kann und muß niedergemetzelt werden. Außerdem gilt es, verschieden große Stücke Pizza aufzusammeln, die die Lebensgeister der durch die Kämpfe angeschlagenen Helden wieder erneuern. Das war auch schon alles, was es zur Story zu sagen gibt. Die Grafik stellt keinen besonderen Augenschmaus dar, der Sound läßt, bis auf die Titelmelodie, auch keine Freude aufkommen.

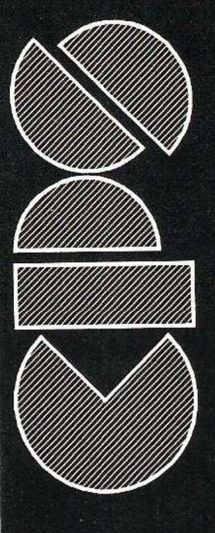
Manch einer unter der verehrten Leserschaft wird bemerken, daß er dies so ähnlich schon einmal gelesen hat, und recht hat er. Aber es handelt sich bei diesem Test um die „verbesserte" Version, die jetzt von IMAGE WORKS außerdem für die oben genannten Systeme angeboten wird. Von Verbesserungen war jedoch nur wenig zu erkennen: Das Scrolling ruckelt nach wie vor, die Anzahl an unterschiedlichen Gegnern hat sich nicht geändert. Die Verbesserungen liegen bei der Steuerung, der Darstellung der Sprites, bei der Entschärfung der fiesen Gegner (Kettensäge-Henry) und beim Preis. Hinzu kommt, daß das leidige *Ultrasoft*-Disc-Wechsel-System beseitigt wurde.

Ach ja, da waren noch Abziehbilder und Turtle-Tatoos, sowie eine Turtle-Postkarte in der Verpackung, Gesamtwert ca. 50 Pfennig. Ob diese Beigabe geeignet ist, den Marktwert dieses Spiels zu erhöhen, ist jedoch fraglich. Ich kann mich nach wie vor nicht vom Spiel der Turtles begeistern. ■

Dirk Fuchser

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

ASM 02/91





Das ist über?

1. Preis:
Ein „Super Champ"-Münzautomat

sowie

33x3 CPS Superclassics-Lösungshefte

CPS aus Köln werfen mit Preisen nur so um sich! Und das müßt Ihr tun: Kreuzt auf dem Coupon alle richtigen Aussagen, sowie die drei Superclassics an, die Ihr gewinnen wollt und schickt das Ganze an:

ASM
– CPS-Compo –
Postfach 870
3440 Eschwege

Folgende 3 CPS-Superclassics möchte ich gewinnen:

- ○ Leisure Suit Larry 1
- ○ Leisure Suit Larry 2
- ○ Leisure Suit Larry 3
- ○ Indiana Jones 3
- ○ Maniac Mansion
- ○ Zak Mc Kracken
- ○ Legend Of Faerghail
- ○ Space Quest 1
- ○ Space Quest 2
- ○ Space Quest 3
- ○ Hero's Quest
- ○ The Colonel's Bequest
- ○ Manhunter San Francisco
- ○ King's Quest 4
- ○ Codename Iceman
- ○ Conquest Of Camelot
- ○ Champions Of Kryn
- ○ Ultima 6
- ○ Dungeon Master
- ○ Chaos Strikes Back
- ○ Secret of Monkey Island

Bitte das Richtige ankreuzen:

- ○ Top-Ten-Titel werden bei CPS im Preis reduziert
- ○ Ständig werden deutsche Anleitungen zu diversesten Programmen erstellt und ohne Aufpreis mitgeliefert
- ○ Mit den Titeln aus der PCS-Top-Ten kauft man heute schon, was morgen „in" sein wird.

Ausschneiden – Aufkleben – Abschicken

Folgende drei CPS-Superclassics möchte ich gewinnen:

eéeyawk!

Bleib' sauber, Dick!



DICK TRACY

System: Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, Amstrad CPC, **empf. VK-Preis:** Amiga/ST/PC ca. 85 Mark, C-64/CPC ca. 50 Mark, **Hersteller:** Titus Software/Disney Software, **Muster von:** Titus Software, Frankreich.

Und wieder hat es einen Comic-Star erwischt: DICK TRACY, Held ungezählter Bildergeschichten und seit kurzem auch Kinoattraktion, geht nun auch auf dem Computer auf Verbrecherjagd. Verantwortlich für die Produktion und Distribution hierzulande zeichnet der europäische DISNEY-Partner TITUS SOFTWARE, vielen von Euch sicher schon als Hersteller namhafter Spiele, wie *Crazy Cars I, II+ III* und *Fire & Forget,* bekannt.

Diesmal übernimmt Dick Tracy seinen schwierigsten Fall. Lips Manlis, einflußreichster Gangster-Boß der Stadt, ist spurlos verschwunden. Entführung? Mord? Dick muß es herausfinden, wenn ein Bandenkrieg vermieden werden soll. Das Geschehen spielt im Amerika der 20er Jahre – schwere Autos, Maschinenpistolen, Trenchcoats und Gamaschen bestimmen das Bild. Das Spiel läuft in einzelnen Stages ab, in denen Tracy die zahlreichen Verdächtigen der Polizei überstellen muß. Dabei wird aus vollen Rohren geschossen, von Dicks Gegnern und natürlich von ihm selbst, sofern er eine Waffe in seinem Besitz hat. Revolver und Maschinenpistolen finden sich hier und da im Spiel; da die Munition jedoch schnell aufgebraucht ist, sollte man stets sparsam mit den Patronen umgehen. Die Handlung des Programms beschränkt sich auf die actiontypischen Dinge: laufen, ducken, schlagen und natürlich ballern ohne Ende. Anhaltender Spielspaß will da nicht so recht aufkommen.

Die Grafik ist ganz im Stile der Dick-Tracy-Comics gezeichnet: Kräftige Gelb-, Rot- und Blautöne dominieren. Was jedoch bei den Kinokritikern überwiegend auf Zustimmung traf, hinterläßt beim Computerprogramm einen insgesamt eher faden Gesamteindruck. Die Beschränkung auf die drei Grundfarben führt zu Monotonie im schlechtesten Sinne, dem Betrachter werden zu wenig Abwechslung und optischer Reiz geboten. Noch ein Wort zum Sound: Die Ragtime-Klavierklänge werden einerseits über die Monitor-Speaker nicht besonders gut rübergebracht, können andererseits aber abgeschaltet werden und weichen dann ganz akzeptablen Geräuscheffekten. Dick Tracy – ein alles in allem ziemlich durchschnittliches Programm, das die in das Spiel gesetzten Erwartungen keinesfalls erfüllen kann. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6



Spiderman! – He does whatever a spider can



Programm, The Amazing Spiderman, **Hersteller:** Empire Software, **System:** PC/Kompatible (CGA, EGA, VGA, mind. 256K RAM, AdLib optional), Amiga (getestet), Atari ST/STE (mind. 512K, Farbe!), C-64 (getestet), Schneider CPC, **Preis:** ca. DM 80,- für 16bit, 40 Mark) für die 8bit-Maschinen, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg

Nach der erfolgreich überstandenen Batmania besinnt man sich in den Software- und Filmstudios nun auch auf einige andere altbekannte Helden. Rechtzeitig zum neuesten Spiderman-Film, der in unseren Kinos allerdings erst gegen Mitte nächsten Jahres zu erwarten sein dürfte, machten sich die Jungs von EMPIRE SOFTWARE daran, eine weitere Versoftung mit dem beliebtesten Wandkletterer aller Zeiten auf die Beine zu stellen. Ich ließ es mir nicht nehmen und riß mir die Amiga- und 64er-Version vom SPIDERMAN unter den Nagel.

Begierig beugte ich mich über die netten, kleinen Beilagen, nämlich ein von Todd McFarlane (Kenner merken auf!) gezeichnetes Poster, sowie eine leicht veränderte Version der Erstausgabe der neuesten Spiderman-Reihe, für die ebenfalls der gute Todd verantwortlich zeichnet. Nachdem ich nun meinen Verpflichtungen als Sammler (Aufhängen des Posters etc.) nachgekommen war, machte ich mich endlich daran, die Anleitung (in fehlerfreiem Deutsch!) zu studieren und zunächst die Amiga-Disk einzuwerfen.

The story so far: Wie alle Spidey-Fans wissen, ist dieser in seinem Privatleben mit der lieblichen Mary Jane verheiratet. Wo aber Superhelden sind, dürfen natürlich auch Superschurken nicht fehlen, und so heckte der böse Mysterio, einer seiner ältesten Erzfeinde, den hinterhältigen Plan aus, die kleine MJ zu entführen und Spidey somit in eine gut vorbereitete Falle in einem verlassenen Filmstudio zu locken. Kaum habe ich mich mit der Story vertraut gemacht, als auch schon eine äußerst üble Musik aus meinen Lautsprechern dröhnt. Ich lasse mich davon nicht gleich schockieren und mache mich zunächst einmal daran, die Paßwortabfrage hinter mich zu bringen und befinde mich nach weiterem kurzen Nachladen auch schon im Spiel. Ein weiterer Schock!

Neben einer wirklich gut gemachten Darstellung unseres Helden auf der rechten Bildschirmseite, die gleichzeitig auch die körperliche Verfassung Spideys zeigt, muß ich zunächst einmal meine Brille aufsetzen, um mein Spielersprite optisch erfassen zu können! Nach kurzer Zeit habe ich mich dann aber an die mickrige Grafik gewöhnt und erprobe die recht gut realisierte Steuerung. Gegner wie diabolische Roboter und gruftige Mumien lähme ich mit meinem obligatorischen Netzstrahler und erforsche ein gutes Stück der Anlage. Da das Spiel ziemlich komplex ist, existiert in der Amiga-Version natürlich auch die Möglichkeit, einen Spielstand zu speichern.

Hat man sein einziges Leben ausgehaucht, kann man mittels einer Option im Hauptmenü wieder an genau dieser Stelle weiterspielen. Ein großes Manko ist es allerdings, daß dieser Spielstand NICHT auf Disk gespeichert wird, so daß man nach einem Ausschalten des Computers wieder alles von vorne machen darf!

Die 64er-Umsetzung ist übrigens zu 99% identisch mit der Amiga-Version, zumindest was die Grafik und den Levelaufbau betrifft. Die Energie-Anzeige ist allerdings etwas anders aufgebaut, der Sound klingt besser und die schwammige Steuerung treibt einen hier bald zum Wahnsinn! Unverständlicherweise existiert beim kleinen Commodore auch keine Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, was die Spielmotivation gewaltig drückt!

Tja, und so habe ich nun auch bei meiner Bewertung zwiespältige Gefühle! Auf der einen Seite ist die technische Realisierung wirklich auf extrem niedrigen Niveau gehalten, auf der anderen Seite jedoch ist es ein Spiel, das mich durch seinen sehr hohen Schwierigkeitsgrad und die knackigen Rätsel doch eine ganze Weile an den Computer fesseln konnte.

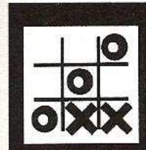
Ich muß diesmal jedem von Euch die Entscheidung selbst überlassen, aber wenn man sowohl ein Spiderman-, als auch ein Fan von genialen Tüftel/Action-Spielen ist, sollte man sich das Game auf jeden Fall mal ansehen!

Peter Parker

	Amiga/C-64
Grafik:	**7/7**
Sound:	**4/6**
Spielablauf:	**9/9**
Motivation:	**10/9**
Preis/Leistung:	**7/6**

Go for it, Spidey!

Vierfarb-Fron



QUADREL

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Vier Farben, ein Pinsel und eine Figur aus Kästchen, dazu eine Handvoll Optionen. Das soll ein Spiel sein? Jawohl, meine Herrschaften! Das Prinzip ist so einfach, daß bislang niemand darauf kam: Eine große geometrische, vielfach unterteilte Figur muß eingefärbt werden. Dabei dürfen sich Kästchen gleicher Farbe nicht berühren. Rot, Gelb, Grün und Blau werden mittels Pinsel ausgewählt und aufgetragen. Doch muß nicht nur auf die „Farbverträglichkeit", sondern auch auf den Vorrat geachtet werden. Ist der Farbtopf leer, nützt die schönste Anordnung nichts.

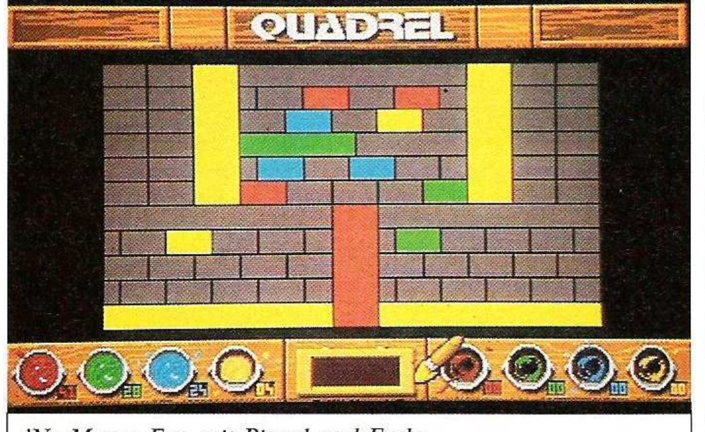
Loriciels Quadrel läßt jetzt auf dem Amiga die Köpfe rauchen. Auch PC- und ST-Besitzer können demnächst der Kleckserei verfallen („nur einmal noch . . .!").

Was sich wie ein Kinderspiel anläßt, sorgt schnell für Frust - die (anwählbaren) Figuren haben es in sich! Nach einigen gelösten Bildern kann man sich das Leben ruhig erschweren. Zeitlimit, Schwierigkeitsgrad, Spiel gegen den Rechner oder einen Freund (man füllt die Felder dann abwechselnd aus) lassen sich einstellen bzw. wählen. Für Hektik sorgt die „Imposed„-Option, in der ein zweiter Pinsel (un)geduldig das nächste zu färbende Feld vorgibt. Hier heißt es, schnell zu schalten. Ganz Verzweifelten zeigt die "Help„-Funktion den nächsten Schritt, radiert den vorigen aus oder färbt im automatischen Modus alles selbst ein.

Die einfache, aber hübsche Titelmelodie sorgt auch während des Malens für die richtige Balance zwischen Humor und Hektik. Die einfache Grafik ist klar und dem Spielprinzip angemessen, auf die Dauer freilich etwas eintönig. Mit der Maussteuerung gibt es keine Probleme, zumal die Anleitung dreisprachig, bzw. Deutsch als Bildschirmsprache wählbar sein wird. Mit knapp 90 Mark für den einfachen Aufbau etwas hoch angesetzt, fördert Quadrel den Ehrgeiz doch enorm. Ein flotter Zeitvertreib, dem nur die letzte Suchtstufe von z.B. *Columns* fehlt. ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9



'Ne Menge Fun mit Pinsel und Farbe.

Gutes vom Modul



POWER-PLAY

System: C-64-Cartridge, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** MicroProse, Tetbury, England, **Muster von:** MicroProse, England.

Rosige Zeiten für alle Feinde von langen Ladezeiten: Die Cartridges sind wieder groß im Kommen. Auch MicroProse setzt wieder auf diese kleinen Kästchen und brachte just in diesen Tagen eine Kompilation, in Plastik gehüllt, heraus, die drei gute Games beinhaltet. Stunt Car Racer, MicroProse Soccer und Rick Dangerous schimpfen sich die Titel. Allesamt bekannt und vor allem auch gute Titel, wie ich meine.

Stunt Car Racer ist ein schickes Rennspielchen, das mit Vektorgrafik aufwartet. In Anbetracht der minderbemittelten Hardware des C-64 erstaunlich, wie schnell das Game abläuft und dadurch riesenspaß macht.

Sicherlich eine der besten, wenn nicht gar die beste Fußballsimulation für dieses System ist MicroProse Soccer, ein überaus spaßiges und spielbares Game. Eine komplette Weltmeisterschaft nachzuspielen ist genauso möglich, wie das Spiel in der Liga oder gegen einen Freund. Sogar Hallenturniere sind möglich!

Vor kurzem erschien *Rick Dangerous II* für den 64er. Der Ziehvater – der erste Teil nämlich – rundet die Spielesammlung angenehm ab. Rick – ein leidenschaftlicher Briefmarkensammler (!) – macht mit seinem Flugzeug eine Bruchlandung in Südamerika. Mit Dynamit und Revolver gewappnet, muß er nun den Gefahren die dort auf ihn lauern meistern. Eine etwas ungenaue Kollisionsabfrage, dafür aber viel Action hat Ricky zu bieten.

Ihr seht also: Diese Compilation hat einiges zu bieten! Unbedingt mal ansehen! ■

Hans-Joachim Amann

Gesamtnote 9

Schmidtchen Schleicher



S.T.U.N. RUNNER

System: Amiga (getestet), Atari ST, C64, PC, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Domark, London, England.

Als die ultimative Hochgeschwindigkeitsherausforderung wird dieses Game angepriesen, allein die Wirklichkeit sieht anders aus, was man sich beim Lesen der Überschrift sicher schon denken kann. Man sitzt am Steuer eines „Spread Tunnel Underground Network Runners", einer Art Untergrund-Bob, und muß eine vorgegebene Strecke so schnell wie möglich durchqueren. Dabei werden andere Fahrzeuge, die einem den Weg versperren, einfach weggelasert beziehungsweise umfahren.

Während der Fahrt muß man Sterne einsammeln, was durch einfaches Überfahren geschieht. Diese Sterne erlauben, so man genug von ihnen eingesammelt hat, den Einsatz einer Superwaffe, genannt „Shockwave". Mit Hilfe der Shockwave ist es dann möglich, auch Gegner, die sich gegenüber dem Laser resistent verhalten, abzuschießen. Desweiteren gilt es dann noch „Turbo-Boost-Pads" einzusammeln, die eine Geschwindigkeitserhöhung zur Folge haben. Eine recht nützlich Sache, denn schnell hat man das Zeitlimit überschritten, was einem dann von einer charmanten Frauenstimme sanft, aber unerbittlich mitgeteilt wird.

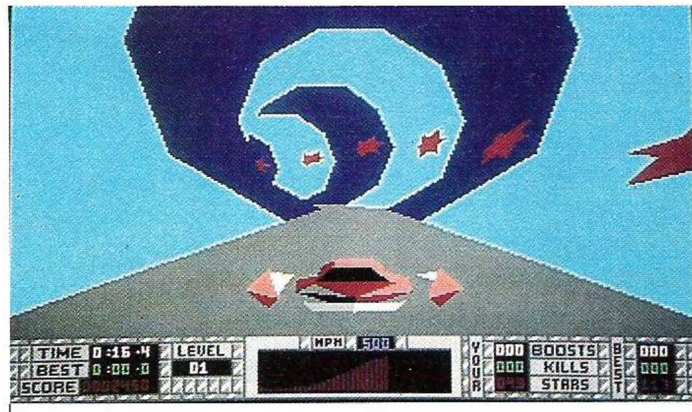
Hört sich doch soweit ganz gut an, aber von Hochgeschwindigkeit kann hierbei nicht die Rede sein. Die Grafik bewegt sich etwa so schnell, wie bei den Tunnelpassagen von *Starglider II*, nicht besonders schnell also. Während bei *Starglider II* das Tunnelrennen nur ein Teil des Ganzen ist, gibt es hier nichts anderes mehr zu erwarten.

Zur Ausführung des Games: Die Grafik ist, wie schon gesagt, recht langsam, und beleidigt außerdem das Auge durch ausgesprochene Bon-Bon-Farben. Nun könnte man fragen, ob die Grafik wegen ihrer großen Detailfülle so langsam ist, aber auch hier wird man enttäuscht. Alle Fahrzeuge, der S.T.U.N. Runner inklusive, ähneln eher fahrenden Ziegelsteinen als High-Tech-Fortbewegungsmitteln. Das Erkennen der anderen in der Bahn befindlichen Fahrzeuge wird zudem durch die unmögliche Farbgebung erschwert. Soundmäßig ist bis auf die schon erwähnte charmante Frauenstimme, die einen zu Anfang jeder Fahrt viel Glück wünscht, nichts Besonderes zu vermerken. Wunderlich ist auch, daß ein so einfach gemachtes Game nach jedem Durchgang erneut so lange Ladezeiten beansprucht.

Gesteuert wird per Stick, und zwar möglichst immer an der Außenwand entlang, weil es dort, wie beim richtigen Bob, am schnellsten geht. Hat man das Race erfolgreich hinter sich gebracht, so darf man sich wenigstens in eine Highscoreliste eintragen, vielleicht die einzige Befriedigung bei diesem Spiel.

Alles in allem ein Action-Game, das mich persönlich nicht zu begeistern vermag. ■

Dirk Fuchser



„Etwas ruckelig – die Fahrt des „Bobs", namens S.T.U.N. RUNNER

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4

Anzeige

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

*das hier ist nur ein **sehr kleiner** Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.*
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen !

Amiga500 Erweiterung auf 1MB	119
Soundblaster Card PC	399

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (angeben)
1M = für Amiga nur mit Speichererw.

Disketten only:	64	AM	ST	PC
4-D Sports Boxing #		69	69	69
Accolade in Action	51	77	81	77
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter 2 #		73	73	73
Alcatraz #		68	68	68
Alpha Waves #		63	63	63
Altered Destiny #		68		81
Antares		69	69	
Armada 2525		81	81	81
B.A.T. #	57	81	81	81
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Badlands #	36	53	61	61
Bandit Kings of China #		77		77
Battle Command #		68	68	76
Battle of Britain #		81	81	81
Battle Isle #		73	73	73
Battle Storm #	39	65	65	65
Big Business #		69	57	65
Billy the Kid #		63	63	73
Blue Max War Ace #		89	89	89
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blasters #	41	65	57	57
Brute Force	42	73	73	
Buck Rogers (1M) #	65	81	81	81
Cadaver		73	68	68
Captive #		65	65	81
Car Vup		68	69	69
Carthago		65	51	73
Celica GT4 Ralley		65	65	
Challengers #	57	81	81	81
Champs Kryn (1M) #	65	73	81	77
Commando War		73	73	
Corporation		65	65	73
Cougar Force #		49	49	69
Course Azure (1M) #	65	77	81	77
Covert Action #				105
Crime Time #	38	61	61	68
Crime Wave 2001 #		65	65	77
Cruise for Corps		65	65	65
Das Boot #		90	90	90
Das Stundenglas		81	73	81
Death Trap		73	73	
Dick Tracy #	41	69	69	69
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	77	85	85
Duck Tales #	43	73	73	73
Eco Phantoms		73	73	
Elvira #		81	81	77
Enchanted Land		73	73	
Epic #		68	68	81
Epyx Sporting Golds #		65	68	68
Exile	43	73	73	
Eye of Beholder (1M) #		97		97
F-19 Stealth Fighter #	51	81	81	99
Final Battle		65	65	
Firestone	41	57	57	73
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flood		73	73	
Future Basketball		65	65	
Future Classics #		57	57	57
Gates of Dawn		73	73	81
Gazzas Soccer 2 #	41	65	65	73
Geisha (Emmanu. 2) #		69	69	76
Godfather	43	73	73	
Gold of Aztecs	39	65	51	65
Golden Axe	41	73	73	73
Goofy - Schnellzug #	43	73	73	73
Great Courts 2 #		73	73	73
Gremlins 2 #	41	68	49	68
Grimblood		68	68	
Guns & Butter Glob.D. #		85	85	85
Gunship #	54	65	65	92
Heart of China #				108
Helter Skelter	38	49	49	65
Heroes Quest (1M) #		89	89	97
Horror Zombies		68	68	68
Hunt Red October 2 #	43	65	65	73
Hydra #	41	69	69	69
Imperium 2020 #		73	73	81
Industrial Rebound #		57	57	65
Indy 500 Race #		73	73	73
Intern. 3D Tennis	35	73	65	
Int. Soccer Challenge	57	65	65	81
Invest #	41	63	57	73
James Pond		68	68	
Jenseits von Indien		73	73	73
Judge Dread 2	43	73	73	
Jupiters Masterdrive		73	57	
Keep' Up Jones #				73
Khalaan #		73	73	73
Kick Boxing #			81	81
Kicker		73	73	73
Kings Bounty #	53	81		77
Kings Quest 5 #				97
Klax #	38	49	49	63
Knights of Legend #	51	77	77	77
Knights of the Sky #				105
Legend Billy Bounder #		68	68	68
Legend of Faerghail #		73	73	81
Legend of Lost		69	69	
L. S. Larry 3 (1M) #		103	95	97
Lemmings #		73	73	73
Lettrix #	36	65	65	65
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Lightspeed #				108
Line of Fire	41	73	73	
Lone Wolf	43	65	65	
Loom #		81	81	81
Loopz #	38	53	53	68
Lord of the Rings #	73	81		96
Lords of the Sea		73	73	
Lotus Esprit Chall.	39	65	65	73
Lupo Alberto	41	73		
M1 Tank Platoon #		81	81	81
Magic Land		81		81
Masterblazer #		73	73	81
Metal Masters #		63	63	63
Midnight Resistance	38	63	63	
Midwinter #		73	73	81
Mig-29 Fulcrum		73	73	73
Monty Pythons #	41	51	51	73
Moonblaster #		57	57	57
Moonshine Racer #		73	73	73
M. U. D. Sports #		73	73	81
Mystical #		68	68	68
Nam 1965-1975 #		73	73	73
Narc #	39	61	61	69
Night Dawn	43	81	57	
Night Hunter #		73	73	73
Nightshift #	41	57	57	57
Nitro		65	65	
Off Road Racer	39	65	73	73
Oils Well #				68
On the Road #		77	73	73
Oops-Up!		65	73	73
Operation Stealth #		65	65	77
Oriental Heroe #	43	73	73	73
Outboard #		73	73	73
Outlands #	36	73	73	73
Ovrt the Net Volley		65		
Pang #	45	68	68	68
Panza Kickboxing #		81	81	81
Paradroid 90		65	65	
PGA Tour Golf #		73	73	73
Pick n Pile #		73	57	73
Pirates	51	65	65	73
Plotting Puzzle	38	68	68	73
Pool Radiance (1M) #	62	62	69	65
Populous #		65	65	65
Ports of Call #		68		93
Powermonger #		81	81	81
PowerPack		65	65	77
Prince of Persia #		73	73	81
Private Property #	57	57	57	65
Project Prometheus #		80	80	80
Projectyle		73	73	
Puzznic	42	68	68	
Python #	43	73	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Quest for Glory #		108	108	97
R-Type 2 #	43	73	73	81
Ra Strategie #	32	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	99
Ramrod		73	73	
RanXerox #	42	73	73	73
Rat Pack #	65	73	73	73
Reach for the Sky #		85	85	85
Red Phoenix #		85	85	85
Reederei	38	59	47	57
Rick Dangerous 2	39	65	65	65
Riders of Rohan #		68	73	73
Robocop 2	38	63	63	
Robot Commander		59		61
Rocky Horror P. Show		73	73	
Rod-Land	43	73	73	
Rogue Trooper		65	65	
Rorkes Drift		73	73	
Rubicon	43	73	73	
Saint Dragon	41	68	65	
Samurai #		81	81	81
Sarakon	38	63	63	
Second World #	27	54	54	65
Sect. Monkey Isl. dt.	65	97	97	97
Secret Silver Blades #	65	81		73
Secret Weapon of Luftw.		85	85	85
Shadow Sorcerer 0 #		85	85	85
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Shockwave		65	73	73
Silent Service 2 #		81		92
SimCity #	45	76	76	76
SimEarth #		99	99	99
Simulcra		65	65	
Skulls & Crossbone #	36	65	65	65
Sky Cabbie	42	73	73	73
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	77
Spiderman	43	65	51	73
Spindizzy 2 Worlds		65	65	73
Spirit of Excalibur #		73	73	73
Star Command	65	77	77	89
Star Controll #	57	65	73	73
Starlord #	41	73	73	73
S.T.U.N. Runner #	38	63	63	76
Subbuteo #	39	57	57	73
Supremacy #	41	77	65	97
Suzuki Team	43	73	73	
Team Yankee #		77	77	93
Teenage Mut. Ninja #	41	68	68	81
Tempus		103	103	103
Tentacle #		73	73	73
The Fools Errand #		81		81
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		61	61	73
The Lost Patrol #		63	65	65
The Power Puzzle		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunder Jaws #	38	69	69	69
Tie Break Tennis	38	68	68	68
Tilt	42	63	63	
Time Machine	39	65	65	
Time Racer #		73	73	73
TNT Compilation	49	68	68	
Total Recall #	42	68	68	76
Track Suit F.M. 2 #	41	73	73	73
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	95
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	73	86	86	85
Ultima Savage Emp.		108	108	85
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	85
U.N. Squadron #	41	65	65	68
US Cop #	41	73	73	81
Vaxine #		65	65	65
Voodoo Nightmare		65	65	
War Jeep		65	65	
Wayne Gretzky Iceh. 2 #				85
WellTris #	43	63	69	63
Wheels on Fire	49	76	76	
White Shark		73	73	73
Wildfire #		73	73	85
Wing Commander #		85	85	85
Wings FlugSim (1M)		73	73	77
Wings of Death		69	69	
Wings of Fury FS #		65	51	51
Wolfpack #		85	73	85
Wonderland (1M)		77	77	95
Wonder World Saga		81	81	81
World Boxing Man.	42	53	53	53
Wrath of Demons #	43	73	73	73
Xiphos #	42	65	65	73
Z-Out		65	65	

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt **täglich** neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch sehr preiswert ins Ausland **(A / FL / CH / NL / L / B u.a.)** (-14% dts. Steuer, + DM 16.-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern (Anzeigen-/Listen-Preise zuzügl. DM 6.-).

Drucklegung: **10. 12. 90 für asm**
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare



1. 2. 3.
Ganz sicher per Karte oder Brief,
Sehr schnell per Telefon oder Fax

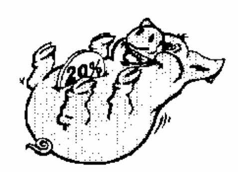
Die Auswahl komplett -
alle Preise o.k. -
Und der Service super.
Wo gibt's mehr ?

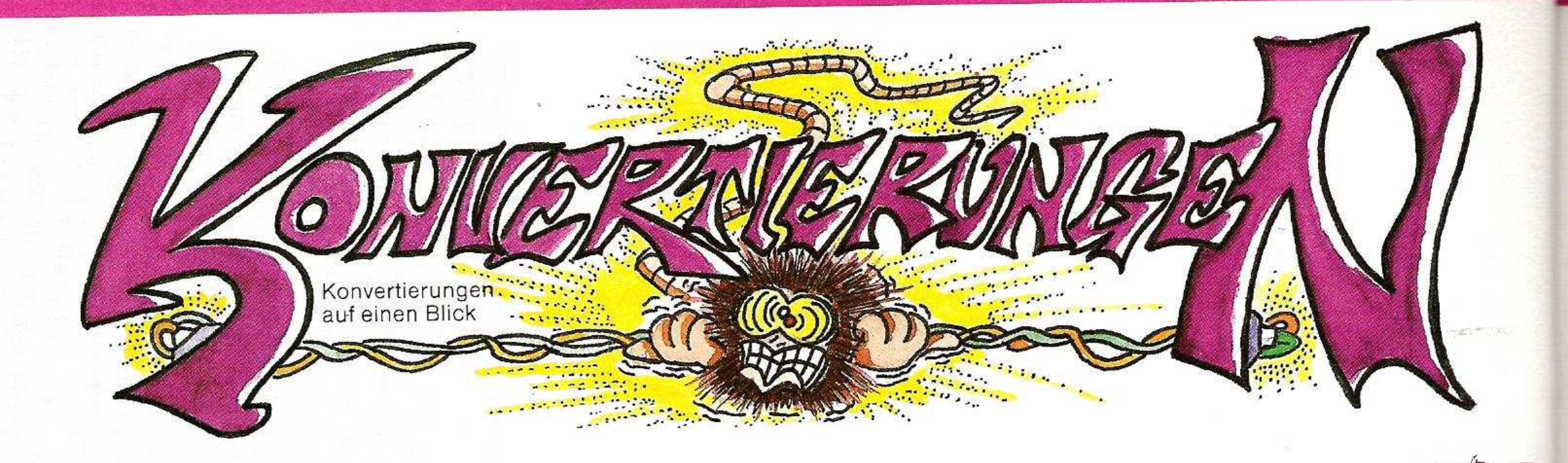
Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr
Zu anderen Zeiten (z.B. am Abend oder an den Wochenden) gibt's den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138





Seid gegrüßt, Babylonier!
Immer noch nicht genug gezockt? Noch keine eckigen Augen? Schon gemerkt, daß draußen Winter ist? Nee? Winter ist die Jahreszeit, wo's immer so kalt ist und dieses weiße Zeug (nein, kein Koks) zuhauf rumliegt. Aber Ihr, in Euren vollklimatisierten Wohneinheiten, habt natürlich keine Ahnung, was vor der Tür abgeht. Wozu auch, Mann(i)? Es ist doch viel cooler, am Rechner zu sitzen und einzutauchen in die digitale Wirklichkeit der Bits und Bytes. Was ist schon real, Darling? Hat uns nicht Tron gezeigt, daß es nicht nur eine Realität gibt? Sind die abgelatschten Schuhe an meine Füßen wirklicher als Max Headroom? Ist Helmut Kohl vom Computer generiert – oder gibt's so was in reality? Also, laßt Euch keine grauen Haare wachsen, vergeßt dieses bescheuerte Vorwort und scannt lieber die nächsten Seiten ab – denn hier findet Ihr die Wahrheit! EUER CRUISER

Inhalt **Seite**

XIPHOS

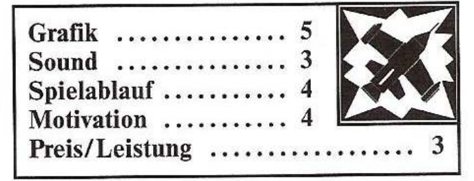
System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford, U.K., **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Das entfernt an *Elite* erinnernde Game Xiphos scheint wirklich aus dem Zoo zu kommen (nicht nur aus dem elektronischen). Die in der letzten ASM vorgestellte Amiga-Version glänzte mit mageren Bewertungspunkten. Die nun vorliegende ST-Variante steht dem in nichts nach, sie kann sogar mit noch schlechterem Sound aufwarten.

Die Leute von Electronic Zoo haben auch hier ein ruckelndes, öde dahinplätscherndes Kampf- und Handelsspiel der Marke „Ätz & Co." geschaffen, das zudem noch in der Flugsequenz schlecht zu steuern ist. Die „begnadete" Idee ein Universum zu schaffen, in dem dem Raumschiff beim Flug in südlicher Richtung Energie entzogen und auf der Nordroute Energie hinzugefügt wird, verdient echt den Nobelpreis.

So zuckelt der Player südwärts auf der Suche nach dem Ausgang in das nächste Universum, das genauso bescheuerte Naturgesetze besitzt wie das vorangegangene, atomisiert hin und wieder einige Alien-Schiffe zur Erhöhung des Punktekontos und besucht gelegentlich eine Raumstation, um die gewonnenen Credits in lebens- und dealnotwendige Dinge wie Zigaretten, Bölkstoff, Zusatzwaffen und sonstiges einzutauschen. That's all! ■

Cruiser



Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	3

PANG

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Nachdem schon die Amiga-Besitzer gut ein Jahr auf eine Umsetzung des Spielautomaten-Hammers Pang warten mußten, wurde die Geduld der ST-User gleich noch um einige Wochen länger stapaziert. Aber wen interessiert das schon großartig, wenn beim Endprodukt etwas Vernünftiges herauskommt.

Am Spielablauf hat sich logischerweise nichts geändert: Auf dem Screen befinden sich Bälle, die zerkleinert und vollständig eliminiert werden müssen. Doch bei jedem Treffer teilt sich der Ball in zwei kleinere, so daß sich immer mehr auf dem Screen befinden. Diese Prozedur wiederholt sich dreimal, dann sind die Kügelchen vollständig aufgelöst.

Insgesamt bietet Pang 17 Level – logischerweise mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Hin und wieder auftauchende Extras erleichtern unseren kleinen Helden die Arbeit, verschiedene Bösewichter, Leitern und unzerstörbare Plattformen erschweren sie.

Pang ist auch auf dem ST ein köstliches Spielvergnügen, doch leider ist die Grafik bzw. die Animation der Bälle mißlungen: Diese ruckeln nämlich vor sich hin. Doch Gott sei Dank hält sich dies in Grenzen, so daß dem Spielspaß kein Abbruch getan wird. ■

Hans-Joachim Amann

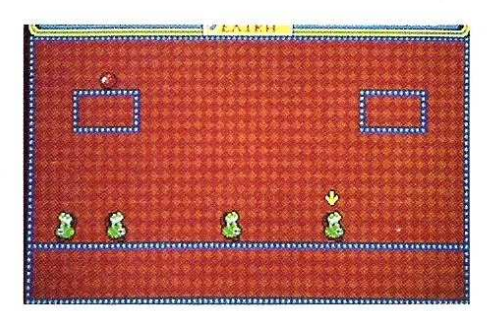
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

HELTER SKELTER

System: IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Nachdem HELTER SKELTER vor kurzem auf dem ATARI ST einen gelungenen Einstand feiern konnte, legte der englische Softwareproduzent AUDIOGENIC gleich die Umsetzung für die IBM & KOMPATIBLEN nach. Der aufgemotzte Oldie entpuppt sich als ein hammerhartes Geschicklichkeitsspiel, das mit seinen 80 Levels so manchen zur schieren Verzweiflung bringen wird. Vor allem die Steuerung, wahlweise Joystick oder Tastatur, bedarf einiger Gewöhnung, worin aber sicherlich einer der Reize von Helter Skelter liegt.

Die Grafik fiel in allen drei „Gewichtsklassen" (Herkules, CGA und EGA werden unterstützt) eher mittelprächtig,



weil zu dürftig,aus, wogegen die wenigen Sprites durchaus ansprechend in Szene gesetzt wurden. Der eigentliche Höhepunkt von Helter Skelter liegt jedoch im Sound begraben. Zwar werden keine Soundkarten angesprochen, doch schon der IBM-Sound stellt einen echten Leckerbissen dar.

Helter Skelter in der PC-Fassung kann ich Euch nur wärmstens ans Herz legen, selbst wenn die Grafik heutigen Ansprüchen nicht gerecht wird. ■

Torsten Blum

Grafik	6
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

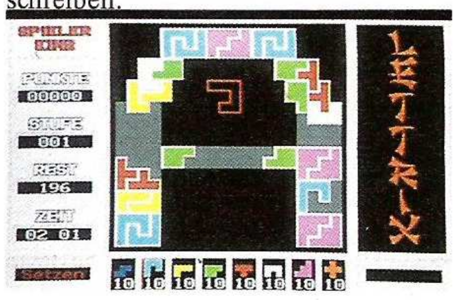
LETTRIX

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

Das Alphabet kann sicherlich jeder von Euch aufsagen, aber selbiges ausfüllen kann nicht jeder. He? Was? Nix verstehen?

O.K., noch mal langsam. Die Firma SOFTWARE 2000 hat ein Strategiespiel namens LETTRIX herausgebracht. Hier geht es darum, Buchstaben mit Tetris-Würfeln auszufüllen – quasi wie ein Puzzle. Für diese Aktion ist ein bestimmtes Maß an Zeit vorgegeben.

Schafft man es schneller als verlangt, so wird an die übriggebliebene Sekundenzahl eine Null angehängt und im nächsten Level als Zusatzzeit gutgeschrieben. Und nach den neuesten Meldungen ist nun auch der ATARI ST in der Lage, eben diese Zusatzzeit gutzuschreiben.



Wie meist bei Umsetzungen von Amiga auf ST (oder umgekehrt), gibt es auch hier wieder mal nur den einen Unterschied: Auf der Diskette steht eine andere Systemangabe geschrieben. Lettrix ist ein schönes Spielchen. Fanatiker macht es vielleicht sogar süchtig. Doch auch, wenn die Würfel von Tetris her abstammen, so sehe ich für dieses Game kaum eine Chance, zu einem solchen Klassiker wie Tetris zu werden. ■

sat

Grafik	5
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

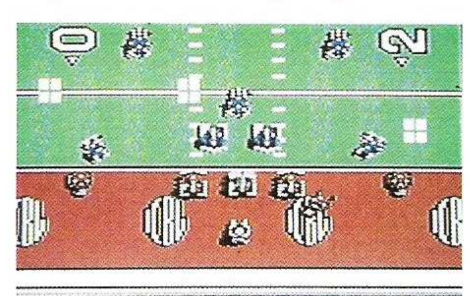
CYBERBALL

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

Wieder einmal hat der englische Hersteller DOMARK ein Cartridge für die Besitzer des altgedienten C-64 auf Lager. Diesmal verbirgt sich dahinter die Konvertierung der „American Blechball"-Nummer (wie Mats so treffend titelte) CYBERBALL .

Gegenüber der AMIGA -Fassung ist spielerisch alles beim alten geblieben. So könnt Ihr Euch auf einen gelungenen Managerpart freuen, der sich durch ein reichhaltiges Repertoire an Spielzügen auszeichnet. Auf dem Spielfeld geht's dagegen gewohnt langweilig zu. Die Robots, deren Steuerung äußerst träge ausfiel, kämpfen nämlich quasi im Zeitlupentempo um das „Blechei". Logisch, daß da jeglicher Spielspaß flötengeht.

Der technische Part konnte sich im Gegensatz dazu noch ganz gut aus der



Affäre ziehen. Bei Grafik, Sound FX und Scrolling gibt es wenig zu kritisieren. Allerdings hätten die Macher von Cyberball besser daran getan, anstatt der reinen Draufsicht, das Spielfeld aus der von der Amiga-Version her bekannten *TV Sports Football* -Perspektive darzustellen.

Dennoch: Auch die Konvertierung von Cyberball für den C-64 wußte kaum zu gefallen. ■

Torsten Blum

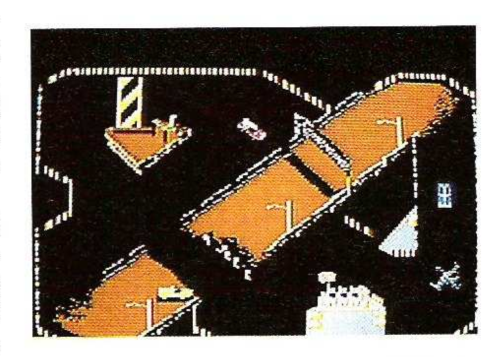
Grafik/Animation	7
Sound	7
Realitätsnähe	5
Motivation	3
Preis/Leistung	5

BADLANDS

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

BADLANDS können sich jetzt endlich auch die C-64 -Freaks reinpfeifen, nachdem dieser *Supersprint* -Verschnitt von DOMARK bislang nur der „höheren Klasse" vorbehalten blieb. Bemerkenswert dürfte dabei sicherlich sein, daß die Konvertierung nicht etwa auf Disk sondern als Cartridge ausgeliefert wird.

Sei's drum, bei der Umsetzung von 16-Bit mußte Badlands ganz gehörig abschrumpfen. An der Streckenführung der schon bekannten acht Parcours hat sich glücklicherweise nichts geändert. Stellenweise treten sogar einige neue Hindernisse auf. Wesentlich krasser sieht es dagegen im technischen Bereich aus, in dem der Rotstift an allen Ecken und Enden angesetzt wurde. Bei der Grafik hätten die Macher von Badlands sicherlich mehr Sorgfalt walten lassen können, werden doch die Möglichkeiten



des C-64 überhaupt nicht ausgenutzt. Eine mittlere Katastrophe stellen auch die Sprites dar, die langweiliger und zudem kleiner kaum hätten ausfallen können. Lediglich der Sound sowie die spärlichen FX entschädigen für das Grafik-Debakel.

Alles in allem war ich von der C-64-Umsetzung mehr als nur enttäuscht. Ein C-64 kann schließlich mehr als die Konvertierung von Badlands an den Tag legt. ■

Torsten Blum

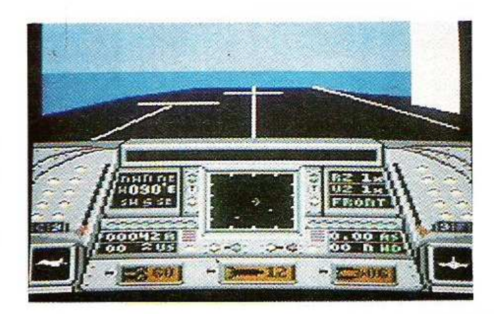
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	5

SNOWSTRIKE

System: C-64, IBM & Kompatible (CGA, EGA, Herkules), **Preis:** je nach System zwischen 50 und 85 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Wenigstens können die AMIGA -Freaks beruhigt aufatmen, denn die beiden Konvertierungen von SNOWSTRIKE für den altgedienten C-64 sowie die IBM & KOMPATIBLEN sind keinen Deut besser als die ohnehin schon miserable Fassung für ihren eigenen Rechner. Die kalifornische Softwareschmiede EPYX sollte sich dagegen langsam Gedanken machen, wie lange man das Publikum noch mit solchem Schrott hinhalten will.

Die PC- und die Amiga-Versionen dieses voll auf Action getrimmten Flugis unterscheiden sich bis auf den Sound nur kaum voneinander. Besitzer einer EGA- bzw. CGA-Karte sollten sich deswegen schon einmal auf eine äußerst karge Grafik gefaßt machen, die durch



ein miserables Scrolling zusätzlich versüßt wird. Noch schlimmer trifft es allerdings die C-64-User. Aufgrund des „wahnwitzigen" Spieltempos (Gäähn!) mag einfach keinerlei Spielfreude aufkommen, zumal es in technischen Belangen ebenfalls nicht gut um Snowstrike bestellt ist.

Kurzum: Hoffen wir nur, daß Epyx in Zukunft wieder an alte Traditionen anknüpft. ■

Torsten Blum

IBM/C-64	
Grafik	7/5
Sound	5/4
Spielablauf	6/3
Motivation	6/3
Preis/Leistung	5/3

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

System: IBM & Kompatible (Herkules, CGA, EGA, VGA, diverse Soundkarten), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Microstyle, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Trotz einzigartiger „3D-Atmosphäre" wußten auch die Konvertierungen von INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE für AMIGA und IBM & KONSORTEN nicht zu gefallen, nachdem schon die ATARI ST -Version ins „Abseits" gelaufen war. Zwar kennt ISC viele spielerische Finessen (Fallrückzieher etc.), doch mag während des Spieles keine rechte Motivation aufkommen. Einer der Gründe liegt sicherlich darin, daß Ihr ISC **nur** gegen den Compi spielen könnt.

Die PC-Fassung von ISC konnte in technischer Hinsicht durchaus überzeugen. So dürfen sich nicht nur die Besitzer einer VGA-Karte auf eine gelungene Grafik, gepaart mit brillant animierten



Sprites, freuen, denn selbst die CGA-Grafik hat so einiges zu bieten. Der Sound fiel dagegen eher spärlich aus, egal ob mit oder ohne Karte. Zwischen der Amiga- und der ST-Fassung bestehen, abgesehen von den Sound FX, keinerlei Unterschiede.

Obwohl die imposante Grafik von ISC sicherlich so manchen reizen mag, sei vom Kauf abgeraten. Ihr erspart Euch wirklich eine Menge Spielfrust. ■

Torsten Blum

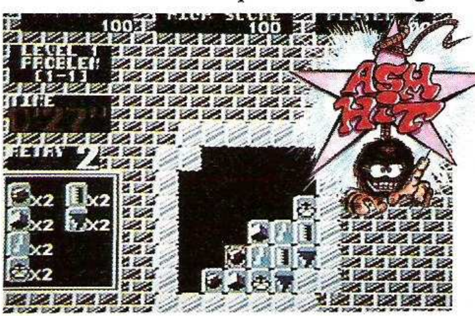
PC/Amiga	
Grafik/Animation	7/7
Sound	6/6
Realitätsnähe	8/8
Motivation	5/5
Preis/Leistung	5/5

PUZZNIC

System: C-64, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 50 bzw. 70 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Da lacht der Prozessor! Bei PUZZNIC schwitzt ausnahmsweise mal nicht der Rechner, sondern der Spieler. Diesen Monat dürfen die ATARI-ST- und C-64-User ihren Schweiß vergießen, um die kniffligen Denkaufgaben zu lösen.

Des Pudels Kern sind simple Steine, die sich nur dadurch voneinander unterscheiden, daß sie mit Symbolen markiert sind. Diese Steine gilt es so zu verschieben, bis mindestens zwei Stück mit gleichen Symbolen neben- oder übereinander liegen. Ist dies der Fall, tut's 'nen Knall und die Steine verschwinden vom Bildschirm. Am Ende einer Runde darf kein Stein mehr übrigbleiben. Wer genug Gehirnschmalz besitzt, darf sich durch 144 Level kämpfen. Natürlich gegen die Zeit und mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Bis auf wenige Kleinigkeiten gibt es keine Unterschiede zwischen den beiden Versionen. Beim C-64 ist der Sound besser, beim ST die Grafik eine Spur schärfer und detaillierter. Dafür gibt's beim 64er „Continues", die man als Spieler dankbar annimmt. Ansonsten besitzen beide Fassungen ähnliche Hitqualitäten. ■



Peter Braun

	C-64/ST
Grafik	7/7
Sound	8/5
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

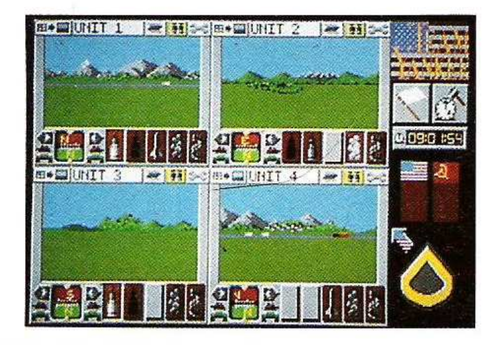
TEAM YANKEE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Empire, Oxford, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Wie schon bei der Atari-Version erwartet den Spieler hier eine Panzersimulation vom Feinsten. Optisch ist die PC-Version der Atari-Version ebenbürtig, nur der Sound leidet ein wenig, wenn man nicht über eine Soundkarte verfügt, dann allerdings ist TEAM YANKEE auch akustisch mit der Atari-Version vergleichbar.

Die Story des Games basiert auf einer Romanvorlage von Harold Coyle und dreht sich um eine US-Panzereinheit in den ersten Tagen des dritten Weltkrieges. Der Konflikt spielt sich in Westdeutschland ab, was angesichts der politischen Lage zwar nicht mehr zeitgemäß ist, dem Spiel aber trotzdem keinen Abbruch tut. Die Feindbilder sind zwar überholt, nicht jedoch das an der Simulation beteiligte Kriegsgerät allermodernster Bauart. Der Spieler hat bestimmte Aufträge zu erfüllen, die ihm in dem jeder Mission vorgeschalteten Briefing ausführlich erläutert werden. Während des Briefings kann auch das Artilleriefeuer nach den Vorstellungen des Spielers geleitet werden.

Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur oder Maus, wobei ich der Bedienung per Maus wegen ihrer größeren Schnelligkeit den Vorzug gebe. Jeder der vier Panzerzüge kann einzeln gesteuert werden, oder man holt sich alle vier auf einmal auf den Schirm, wobei natürlich das Zielen erschwert wird. Auch wenn man den Screen geviertelt hat, kann man von jedem Zug die Ansicht betrachten, die gerade von Wichtigkeit ist. Der langen Rede kurzer Sinn: auch für den PC ein empfehlenswertes Spiel. ■



Dirk Fuchser

Grafik	9
Sound	4
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	8

HONG KONG PHOOEY

System: Atari ST (nur Farbe), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Hi-Tec-Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Den „karatetauglichen Kläffer" HONG KONG PHOOEY hat's nun endlich in 16-Bit-Gefilde, sprich AMIGA und ATARI ST, verschlagen. Leider Gottes wird der englische Hersteller HI-TEC auch mit diesen beiden Konvertierungen der mittlerweile etwas in die Jahre gekommenen C-64 -Version heutigen Ansprüchen nicht gerecht. Wenigstens darf Hong Kong Phooey seine Pfoten bei seinem Jump'n'Run-Abenteuer kräftig schwingen, um die zahlreichen Schergen zu zerlegen. Für etwas Spielspaß sollte also gesorgt sein.

Die Grafik dieses Actiongames konnte sich sowohl auf dem Amiga als auch auf dem Atari ST geschickt aus der Affäre ziehen, selbst wenn die Sprites nur das Prädikat Mittelklasse verdienen. Das Scrolling ruckelt allerdings für meinen Geschmack eine Spur zu stark, was gerade bei Diagonalbewegungen zu kleinen Schauereffekten führt. Fernöstlich geht's beim Sound zur Sache, der dämlicher nicht hätte geraten können. Den absoluten Höhepunkt stellt aber ein Sprachsample dar, das nach jedem Game Over zum besten gegeben wird: „That was the great Hong Kong Phooey!" Na, wenn das schon alles gewesen sein soll... ■



Torsten Blum

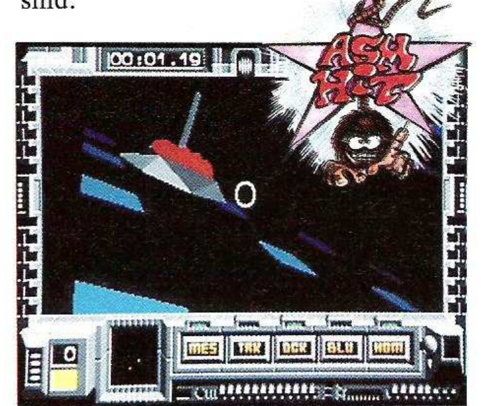
Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	6

INTERPHASE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Die Sweet Dreams sind wieder da. Jetzt endlich steht das superbe INTERPHASE auch für PC-Owners zur Verfügung. Allerdings sollten diese eine Maus besitzen – und, wenn möglich, eine AdLib-Karte. Letzteres ist kein Muß, verwöhnt aber mit gutem Sound, der original von der Amiga-Version übernommen wurde.

Für Outsiders hier noch einmal kurz der Spielablauf: Der Player steuert ein Fluggerät durch die diversen Stockwerke eines Gebäudes, um einem Saboteur den Weg zum Zentralrechner zu ebnen. Die jeweilige Etage kann als Blaupause abgerufen werden, auf der sämtliche Sicherheitssysteme und natürlich die aktuelle Position des Saboteurs dargestellt sind.



Mittels eines Navigationscomputers kann der Spieler die neuralgischen Punkte, wie beispielsweise verschlossene Türen oder Videokameras, anfliegen und eliminieren. Diese Sequenz führt ihn mit herrlich weichem Scrolling durch eine dreidimensionale Welt voll abstrakter Gegenstände und Aliens.

Die PC-Version steht der Amiga-Fassung (Test ASM 1/90) in nichts nach, so daß auch hier ganz klar ein Hitstern verliehen werden muß. ■

Cruiser

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	9

NIGHTBREED

System: IBM-PC (3,5- und 5,25-Zoll-Disketten), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Horror ist derzeit „in". Entweder kommen 'se from the Crypt oder aber aus der Hölle. NIGHTBREED (ACTION) ist nun auch auf dem PC „out". Die VGA-Grafiken sind allerliebst und stehen denen der Amiga-Fassung kaum nach. Der Sound über den guten *Roland* ist ansprechend. Die Animation des Dämonen-Killers Boone sind gut; die Staffage brennt/strotzt vor Selbstvertrauen. So is the Background!

Allein: Die Spielidee ist nicht gar so neu. Da muß ein Gentleman vom Schlage eines Jones Band an eine Aufgabe, die bei so manchem unter uns Übelkeit verursachen würde. Schlägt sich doch der Denim-Heinz mit grotesken Viechern rum, um die Stadt Midian von diesen Asseln zu befreien. Das necropolitische Geflecht muß durchtrennt, die alten Zustände wiederhergestellt werden.

Dies äußert sich - bei einer genauen



Kollisionsabfrage - durch Mord und Totschlag an bereits verblichenen Kreaturen. So schicke man die Untoten ins Reich der. . . ja, in welches eigentlich? Egal, der Spieler muß sich dieser Mission stellen und versuchen, mit weißer Weste und sauberen Unterhosen als Hero hervorzugehen. Wenn's auch bisweilen mal an seinem Schopfe kokelt oder jemand an dessen Ohren lutscht, so lasse man sich nicht unterkriegen. Für PC-User der „herkömmlichen Strickart" ist NIGHTBREED (Action) sicherlich ein gewöhnungsbedürftiges Game. ■

Manfred Kleimann

Grafik (VGA)	9
Sound (Roland)	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

IT CAME FROM THE DESERT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Cinemaware/Mirrorsoft, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Was soll denn das sein? Nennt Ihr das Scrolling? Hört sich so ein guter AdLib-Sound an?

Es gab einmal ein verdammt cooles Action-Adventure für den Amiga mit dem Titel IT CAME FROM THE DESERT. Da wurde dem Player ein kinomäßiger Vorspann präsentiert, gruselige Klänge erfüllten den Raum, und detailreiche Grafiken erfreuten die optischen Sensoren. Jetzt, nach langer Zeit, ist das Game endlich für den PC erhältlich. Aber statt die Fähigkeiten dieser Maschine voll auszunutzen, bekommt man ein Produkt vorgesetzt, das wirklich nur als Pfusch bezeichnet werden kann.



Da hätten wir z.B. die grobe Grafik und ruckelnde Animation. Genauso steht es mit dem miesen AdLib-Sound.

Oberfies ist die Flugsequenz: Stößt der Flieger an den Screenrand, kommt die Animation mit einem kräftigen Ruck zum Stehen, und es vergeht ein Moment bis endlich das nächste Bild mit Wucht auf den Schirm geknallt wird. Diese Konvertierung ist ein Desaster! ■

Cruiser

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	2

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ALL TIME FAVO	72.90	72.90		44.90
ALTERED DESTINY			69.90	
AMOS	99.90			
APPRENTICE	54.90			34.90
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90
AWESOME	75.90			
BAD BLOOD			89.90	
BAD LANDS	58.90	58.90		
BAL.OF THE PLANETS			89.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE COMMAND	58.90	58.90		
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS	62.90	62.90	62.90	39.90
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BATTLETECH 2			79.90	
BIG BUSINESS			58.90	
BLOOD MONEY			62.90	34.90
BLOODWY.DATA DISC	38.90			
BLOODWYCH	62.90	62.90		34.90
BLUE MAX			75.90	
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BOMBER MISS DISC	35.90	35.90	35.90	
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90		
BUCK ROGERS	68.90		69.90	59.90
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	34.90
B.A.T	72.90	72.90		
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF CHALLENGE TD1	29.90		29.90	
CAPTIVE	58.90	58.90		
CARTHAG	58.90			
CELICA GT4	58.90	58.90		
CHALLENGER	68.90	68.90	78.90	48.90
CHAMPIONS OF KRYNN	66.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK	62.90	62.90		
CHUCK YEAGERS 2.0		62.90	75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90	
COMBO RACER	65.90	55.90		
CONQ OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90	
CORPORATION	61.90			
COVERED ACTION			89.90	
CRASH COURSE			72.90	
CRIME TIME	62.90			
CURSE OF AZ.BONDS	68.90		72.90	61.90
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAS BOOT			75.90	
DAYS OF THUNDER	62.90	62.90	62.90	34.90
DICK TRACY	58.90			
DINOWARS	52.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON STRIKE	68.90		77.90	
DRAGON WARS			65.90	41.90
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E.HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EDITION ONE	62.90	62.90		
ELITE	65.90	65.90	65.90	
ELVIRA	72.90		89.90	
EPYX 21				41.90
EPYX SPORTING GOLD	58.90	58.90	58.90	
EUROP CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FATAL HERITAGE	69.90			
FINAL COMMAND	65.90	65.90		
FIRE & BRIMESTONE	65.90	65.90		
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FIRST YEAR	62.90	62.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIGHT SIM 2	95.90	95.90		
FLIMBOS QUEST	63.90	63.90		36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL BLAST	72.90	72.90	72.90	
GALACTIC EMPIRE	78.90	78.90	88.90	
GEISHA	68.90	68.90	78.90	
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GOLD OF THE AZTECS	58.90	58.90		
GOLDRUSH	72.90		72.90	
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARD NOVA			72.90	
HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90	72.90	
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90	
INT 3D TENNIS	59.90			34.90
INVEST	62.90	62.90		
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
ISHIDO	62.90		72.90	
IT CAME F THE DES.	72.90		75.90	
JAMES POND	58.90	58.90		
JONES IN THE FAST LANE			68.90	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90		39.90
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S BOUNTY			69.90	48.90
KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90	
KING'S QUEST 5			85.90	
KING'S QUEST 5 VGA			95.90	
KLAX	49.90	49.90		34.90
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 3	85.90	85.90	85.90	
LETTRIX	58.90	58.90		
LIGHT SPEED			89.90	
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LOOPZ	58.90	52.90	68.90	
LORDS OF T.RIS.SUN	72.90			
LOTUS ESPRIT CHALL	62.90	62.90		
M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90	
MAGIC FLY	62.90	62.90		
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MASTER BLASTER	62.90			
MAUPITI ISLAND	68.90	68.90		
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
MOONBASE			78.90	
M.U.D.S.	62.90		68.90	
MURDER	58.90	52.90	69.90	
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEO STICK			58.90	
NEUROMANCER	68.90			
NIGHTSHIFT	61.90		51.90	
NINJA REMIX	58.90	58.90		34.90
NITRO	58.90	58.90		
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
ON THE ROAD	68.90	68.90	68.90	
OOPS UP	58.90			
OPERATION SPRUANCE	68.90			
OPERATION STEALTH	58.90	58.90		
PANG	58.90	58.90		
PANZER BATTLES				43.90
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA GOLF			65.90	
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	66.90	46.90
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POLICE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D	36.90	36.90	36.90	
PORTS OF CALL			79.90	
POWERDROME			65.90	
POWERMONGER	72.90	72.90		
POWERPACK	58.90	58.90		
PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
PUZZNIC	58.90	58.90		41.90
QUEST FOR GLORY 2			85.90	
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
RED STORM RISING	65.90	62.90	87.90	48.90
REN. L. INTERCEPTOR			85.90	
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
RICK DANGEROUS 2	62.90	62.90		34.90
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
RISE OF THE DRAGON			82.90	
SAMURAI			77.90	
SAVAGE EMPIRE			75.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SECOND WORLD	51.90			
SEC. OF MONKEY ISLAND			69.90	
SECRET OF SILV.BLADE			67.90	59.90
SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SOCCERMANIA	58.90	58.90		34.90
SOUNDBLASTER			349.00	
SPACE QUEST 3	85.90	85.90	85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	48.90
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STAR CONTROL	68.90		68.90	
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
SUPREMACY	69.90	69.90		
TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
TV SPORTS BASKETB.	72.90		75.90	
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TEST DRIVE 2	62.90		62.90	41.90
TEST DRIVE 3			72.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TOWER FRA	68.90			
TRACON			85.90	
TRANSWORLD	72.90	72.90		49.90
TUNNELS & TROLLS			69.90	
TURRICAN	52.90	52.90		34.90
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
ULTIMATE RIDE	58.90	58.90		
VAXINE	58.90	58.90		
VENDETTA				34.90
VOODOO NIGHTMARE	58.90	58.90		
W.GRETZKY ICEHOCKEY		62.90		
W.GRATZKY 2			72.90	
WALL STREET WIZARD	51.90	51.90	61.90	
WAR OF THE LANCE			69.90	59.90
WASTELAND				41.90
WELTRIS	59.90		65.90	
WILD WEST WORLD	85.90			
WING COMMANDER LO			75.90	
WING COMMANDER HD			85.90	
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK	75.90	75.90	88.90	
WRATH OF THE DEMON	62.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
XIPHOS	62.90			
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90
Z-OUT	51.90	51.90		34.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99.90	F-1 TRIP.BATTLE	86.90	PARANOIA	76.90	CD DARIUS	105.00
ARMED F	69.90	FINAL BLASTER	89.90	PC-KID	85.90	CD FINAL ZONE	105.00
AERO BLASTER	89.90	FINAL LAP TWIN	89.90	POWER L.BASEB.3	89.90	CD LEGION	99.90
BATMAN	99.90	FORM. SOCCER	89.90	PSYCHO CHASER	76.90	CD SIDEARMS	89.90
BERABOM MAN	89.90	GALLAGA 88	56.90	PUZZNIC	89.90	CD VARIS 3	109.00
BLODIA	66.90	GOMOLA SPEED	89.90	R-TYPE I	69.90	CD WONDERBOY 3	89.90
BLOODY WOLF	85.90	HELL JOURNEY	95.90	RASTAN SAGA II	99.90	H 5-PL. ADAPTER	43.90
BLUE BRING	89.90	IMAGEFIGHT	89.90	S.STAR SOLDIER	96.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BOMBER MAN	99.90	KADASH	99.90	SOKOBAN	69.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
BURNING ANGEL	99.90	LEGENDARY AXE 2	89.90	SON SON II	89.90	H C. GRAFX PAL	279.00
COMMANDO BEAR	95.90	LODE RUNNER	79.90	SPACE HARRIER	69.90	H C. GRAFX RGB	329.00
CYBERCROSS	56.90	MÄRCHEN MAZE	99.90	S. THUNDER BLADE	99.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
DIE HARD	99.90	MAN. WRESTLING	91.90	TIGER HELI	86.90	H JOYPAD	37.90
DONDOKODON	89.90	NEUTOPIA	79.90	VEIGUES	99.90	H SUP.GRAFX PAL	495.00
DOUBLE RING	89.90	NEW ZEAL.STORY	76.90	VIGILANTE	64.90	H SUP.GRAFX RGB	495.00
DOWN LOAD	96.90	NINJA SPIRIT	99.90	WARACURE STORY	89.90	SG DARIUS PLUS	119.00
DRAGON SPIRIT	56.90	NINJA WARRIORS	89.90	WORLD C.TENNIS	89.90	SG GHOULS'N G.	139.90
DUNG.EXPLORER	76.90	OUT RUN	99.90	XEVIOUS	95.90	SG GRAND ZOERT	87.90

SEGA MEGA DRIVE

ALLESTE jp.	89.90	E-SWAT jp.	89.90	M. MOUSE engl.	89.90	VOLLEY BALL engl.	89.90
ARROW FLASH jp.	89.90	FIRE SHARK jp.	89.90	PHANT.STAR II engl.	99.90	VERMILION. engl.	-129.00
AXIS FZ jp.	89.90	GHOSTBUSTERS dt.	109.00	PHELIOS jp.	89.90	THUNDERFORCE III jp.	89.90
BATTLE SQ.engl.	99.90	GH. GHOSTS dt.	109.00	POPULOUS engl.	99.90	W. CUP SOCCER dt.	89.90
BUDOKAN engl.	99.90	HARD DRIVIN engl.	99.90	RAINBOW ISLAND jp.	89.90	H ARC.POWER ST.	119.00
COLUMNS jp.	89.90	HELLFIRE jp.	89.90	RINGSIDE ANGEL jp.	89.90	H JOYB. XE-1 ST	69.90
DANG.SEED jp.	89.90	J.M.FOOTBALL engl.	99.90	SHAD.DANCER jp.	89.90	H SEGA MEGA dt.	449.00
DARIUS 2 jp.	99.90	KLAX jp.	79.90	S.MASTERS GOLF dt.	109.00	H SEGA M. PAL	289.00
DYNAMITE DUKE jp.	89.90	LAK.vs CELT. engl.	99.90	STRIDER jp.	99.90	H SEGA M. RGB	289.00
EL. MASTER jp.	89.90	MEGA PANEL jp.	89.90	MONACO GP engl.	89.90		

GAMEBOY

BATMAN engl.	55.90	DUCK TALES engl.	55.90	NFL FOOTBALL engl.	55.90	WIZ.& WAR. dt.	45.90
BUBBLE GHOST engl.	55.90	FINAL PHANT. engl.	69.90	PAPERBOY engl.	55.90	WRESTLING engl.	55.90
CASTLEVANIA engl.	63.90	FORTRESS of F. engl.	55.90	PIPEDREAM	53.90	GAMEBOY +TETRIS	169.00
CHASE HQ engl.	55.90	GHOSTBUST. 2 engl.	55.90	SKATE OR DIE engl.	63.90		
CHESSMASTER engl.	65.90	M.FORCE engl.	55.90	SPIDERMAN dt.	45.90		
DOUB.DRAG. engl.	59.90	NEMESIS engl.	55.90	SUPER MARIO L. dt.	45.90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

! A C H T U N G !

Um Sie noch günstiger und schneller beliefern zu können sind wir umgezogen.

Neue Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand Brosell
Prof.Kurt-Huber-Str.8

D-8032 Gräfelfing

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

JAMES POND

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Millennium.

Grafisch, spielerisch und technisch ist die ST-Fassung von JAMES POND der des Amigas ebenbürtig. Was soll man eigentlich noch mehr sagen? Das ist schon alles zu diesem Supergame...

MILLENNIUM hat es geschafft, einen kleinen witzigen Helden unter Wasser zu jagen, um zwölf knifflige Probleme zu lösen. Die einzelnen Episoden tragen leicht variierte Titel gleichnamiger Bond-Filme. Aus diesen Subtitles geht schon in etwa hervor, welche Missionen unser smarte Fischstäbchen-Bond zu bewältigen hat. Mal hilft er den armen Hummern, dort setzt er sich für Greenpeace ein („From Sellafield with Love„), und des weiteren bemüht er sich, bösen Unholden das Fürchten zu lehren.

Seine Waffen sind in der Hauptsache die Blasen, mit denen er den Gegnern (Bulldoggen, Eisbären oder Fischen) die Ohren ablutscht. Diese verwandeln sich dann in große Blasen, die man berühren sollte (= Extra-Zeit). Hier und da findet er nützliche Gadgets, mit denen er klarer sehen und besser agieren kann. Wie ich schon in ASM 11/90 sagte: „Ein vorzüglicher Weihnachtstitel!" Doch: JAMES POND könnte gar zum Evergreen werden.



Huch, jetzt hab' ich mich ja doch verplaudert. Tut mir leid um Euch, nicht um dieses excellente Game! ■

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	SFX
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

DRAGON WARS

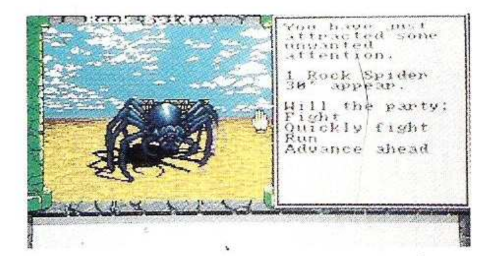
System: Amiga, **empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

The Bard's Tale ist tot – es lebe DRAGON WARS! So oder ähnlich wird sich Programmiertruppe INTERPLAY gedacht haben, als sie die Drachen auf den PC und jetzt den AMIGA losließen. Von der Bildschirmaufteilung übers Kampfprinzip bis hin zur Steuerung ist das Rollenspiel eine „Fortführung *BT*s mit anderen Mitteln".

Wasserplanet Oceana wird von seiner Sonne Sirius langsam, aber sicher ertränkt – die Polkappen schmelzen. Über zahllose Inseln und in die furchterregende Unterwelt des Landes Dilmun führt Euer Abenteuer. Eurer Kleider und Schätze beraubt, müßt Ihr Euch in der Stadt Purgatory zurechtfinden, ausrüsten und vor allem im Kampf üben. Stück für Stück lassen sich die Inseln erforschen und happige Rätsel lösen.

Die sparsame Grafik paßt gar nicht zu den tollen Musikstücken und hammerharten Aufgaben. Zaubersprüche müssen gefunden oder gekauft werden und sind schon für kleinere Kämpfe überlebenswichtig. Magiepunkte regenerieren sich nicht automatisch, und bei Levelerhöhungen kann man jeweils nur eine Eigenschaft verbessern. Durch die vielen „festen" Begegnungen beißt man sich ab Level 9 die Zähne aus. Ein prima Abenteuer, aber viel zu schwierig für „Gelegenheitsspieler". ■

Eva Hoogh



Grafik	7
Steuerung	10
Musik	10
Handlung	8
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

LOOPZ

System: IBM-PC, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

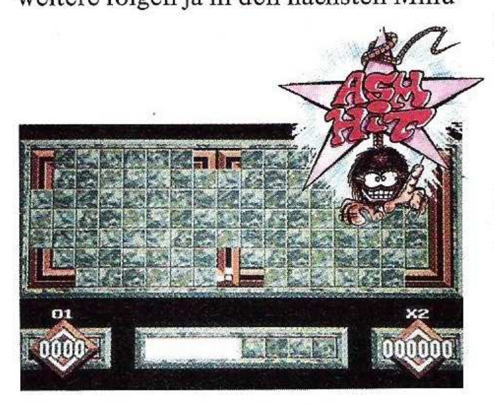
So langsam, aber sicher tröpfeln bei uns die nächsten Fassungen des Super-Hirn-Games LOOPZ rein. Das knifflige, spannende und unterhaltsame Spiel um die Fertigung von in sich geschlossenen Gebilden, die geschickt mit Teilmuster zusammenmosaikt werden müssen. Wer hier seine Birne kaltstellt, hat schon vorher verloren. Dies ist was für hartgesottene Ideenumwandler und coole Gurus...

Die AMIGA-Version von LOOPZ zeigt keinerlei nennenswerte Unterschiede gegenüber der Atari-Verschieberei. Beim PC ist anzumerken, daß die VGA-Grafiken die grafischen Erscheinungsbilder der anderen Versionen gar noch in den Schatten stellt. Hinzu kommt, daß AdLib- und Roland-Sound ein irres Feeling beim Knobelspaß rüberbringt.

Anyway, alle drei Fassungen – einige weitere folgen ja in den nächsten Minuten – sind spielerisch 'ne Wucht. Das Plazieren der Teile zu einem Gesamtgebilde ist bisweilen sehr hart. Besonders dann, wenn ein „falsches" Teil eingebaut oder ein anderes nicht mehr abgelegt werden kann, sieht's beim Karpow-Race against Time ganz schön duster aus.

Ich bin aber frohen Mutes, daß Ihr die Loopz-Angelegenheit in den Griff bekommt. So einfach und so schön kann Gaming sein! ■

Manfred Kleimann



	Amiga / IBM-PC
Grafik	7 / 8
Sound	8 / 9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

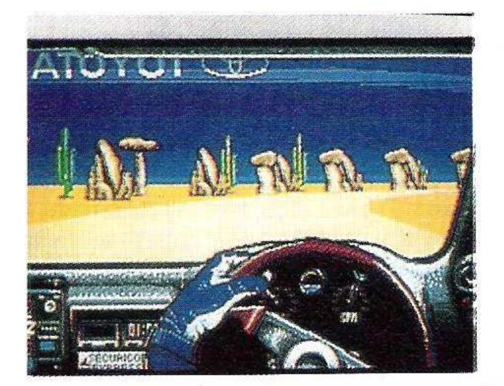
TOYOTA CELICA GT RALLY

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Gesponsert von Toyota; gecoded von GREMLIN: Die ST-Version des Rennsport-Games TOYOTA CELICA GT RALLY ist nun unter die Leute gebracht. Ich hatte bereits in der vergangenen Ausgabe das Vergnügen, meinen Integrale mit dem Toyota zu tauschen. Dies mache ich nur äußerst ungern und nur auf dem Amiga. Egal, hopp! Auf ins Renngeschehen, bei dem uns der Co-Pilot („left, right, first left and then right") bei der Bewältigung der Piste behilflich ist. Die Karre ist auch auf dem Atari mit 4WD und (nur!) fünf Gängen ausgerüstet.

Es geht auch hier darum, dem Marken-Weltmeister Lancia das Fürchten zu lehren (ha, ha). Spaß beiseite, Ernst ins Spiel:

Wir begeben uns auf eine *Lombard Rallye*-ähnliche Piste (England), um unsere ersten Gummis qualmen zu lassen. Die Staffage am Rande beinhaltet urplötzlich auftauchende Häuschen und Bäumchen, die **nicht** zum Umfahren geeignet sind. Das Rennen geht gegen die Zeit.



Das Witzigste ist der „Schnee-Effekt" im kaltgeliebten Finnland. Mit „F1" schalte man die Wisch-Wasch an, sonst ist man blind wie 'n Maulwurf.

Die ST-Fassung steht der der Amiga-Version in Nichts nach. Beide sind was für Rallye-Freunde, die noch keine andere Renn-Erfahrung (z.B. *Lombard Rallye*) gemacht haben. Gut, mehr leider nicht! ■

Manfred Kleimann

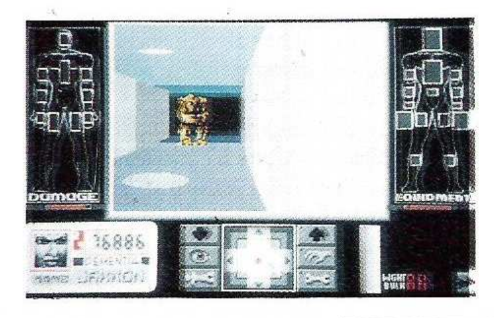
Grafik/Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

CORPORATION

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Core Design, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Nach dem mittelprächtigen Debüt auf dem AMIGA zieht CORPORATION nun auch auf dem ATARI ST seine Kreise. Das leicht futuristisch angehauchte Actionadventure des englischen Herstellers CORE DESIGN vermag allerdings nicht, den von anderen Games dieses Genre her bekannten Spielspaß zu vermitteln. Stattdessen kommt stellenweise regelrecht Langeweile auf.

Bei der Umsetzung der eigentlichen Grafik haben sich die Macher von Corporation eng an die Amiga-Version gehalten. So erwarten den Spieler die gewohnt monotonen Gangfluchten, deren einzige Abwechslung ordentlich gestaltete Gen-Monster darstellen. Das Scrolling geriet dagegen auf dem ST deutlich schlechter, weil langsamer und zudem grober. An der verhunzten Steuerung haben anscheinend beide Fassungen schwer zu knabbern, da diese den Spielfluß doch wesentlich hemmt. Die Soundkulisse entspricht in etwa den vom Amiga her bekannten FX.



Letztendlich unterscheiden sich beide Versionen, einmal abgesehen vom Scrolling, nur kaum. Kurzum: Durchschnittsware. ■

Torsten Blum

Grafik	6
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7

CONQUESTS OF CAMELOT

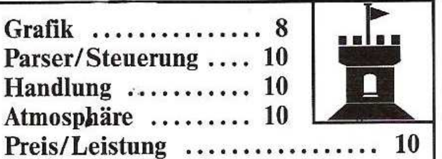
System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Endlich ist es auch für die ATARI ST -Freaks an der Zeit, sich eingehender mit SIERRA ON-LINES Neufassung der legendären Arthus-Sage zu beschäftigen. Das ursprünglich für die IBM & KOMPATIBLEN erschiene CONQUESTS OF CAMELOT – THE SEARCH FOR THE GRAIL verspricht jedenfalls wieder allerhand Adventurespaß, versüßt mit einigen Actionsequenzen.

Mittlerweile haben sich Nicht-PC-Besitzer wohl resignierend damit abgefunden, daß Sierra On-Line die Grafiken für die anderen 16-Bit-Versionen 1:1 von der IBM-Fassung „rüberdubelt". So müssen die ST-User auch bei Conquests of Camelot mit einer ohnehin schon spärlichen PC-Grafik Vorlieb nehmen. In punkto Steuerung und Parser ergeben sich ebenso keinerlei Unterschiede, erwartet den Adventure-Freund doch wieder die gewohnte Sierra-Oberfläche. Leider mußten aber die schönen Sounds bei der Umsetzung gehörig abspecken.

Alles in allem kann Conquests of Camelot auch auf dem ST einen Hitstern einheimsen, da der enorme Spielspaß leichte technische Mängel sowie den hohen Preis mehr als wett macht. ■

Torsten Blum



Grafik	**8**
Parser/Steuerung	**10**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



THE COLONEL'S BEQUEST

System: Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

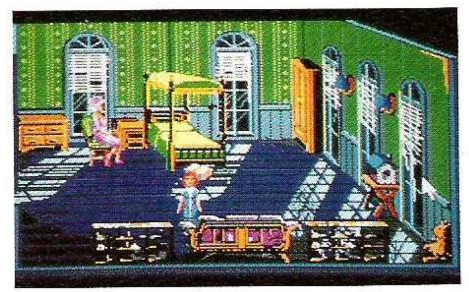
Auf ein mörderisches Vergnügen dürfen sich nun auch die ATARI ST -User freuen, denn SIERRA ON-LINE kann endlich mit der Umsetzung von THE COLONEL'S BEQUEST für ihren Rechner aufwarten. Die erfolgsverwöhnte Adventure-Spezialistin *Roberta Williams* hat jedenfalls bei diesem Game wieder einmal alle Register ihres Könnens gezogen.

Der Form nach handelt sich bei The Colonel's Bequest um eine Art „interaktives Theaterstück", in dem Spieler nach Belieben schalten und walten kann. Die Spielstory verspricht pures Krimivergnügen, gilt es doch, die verworrenen Geschehnisse im Hause eines alten Haudegens aufzuklären.

Die Grafiken der Konvertierung wurden, wie bei Sierra On-Line üblich, von der ursprünglichen MS-DOS -Version gecovert. Doch keine Angst, selbst für ST-Verhältnisse bietet The Colonel's Bequest in grafischer Hinsicht eine Menge. Letztendlich sollte es also keine Zweifel darüber geben, daß dieses phantastische Spiel einen Hitstern verdient hat, wäre da nicht der äußerst happige Preis... ■

Torsten Blum

Grafik	**10**
Parser/Steuerung	**8**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**



Hühner prefer flies and Love Manni



EXTERMINATOR

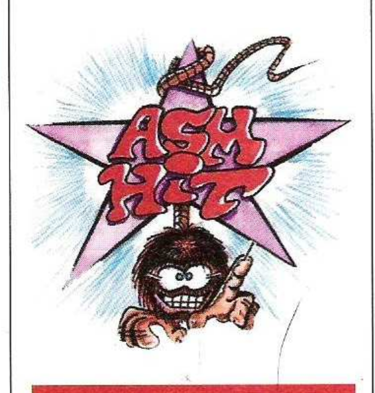
System: Commodore Amiga, Atari ST (beide angeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach, **Besonderheiten:** Zwei-Spieler-Modus und abspeicherbare High-Scores.

Anno '65 erlernte ich das Handwerk des Fliegenfangs. Opi zeigte mir, wie man die Viecher grabscht, diese dann ins siedende Wasser wirft und später die alte Waschschüssel im Hof bei den Hühnern ausschüttet. Einige Zeit später war ich in puncto Fliegenfang Weltmeister; jedenfalls fühlte ich mich als solcher. Egal, ob die lästigen Biester von vorn, von hinten (schwierig!) oder aufwärts zu catchen ('ne Spezialität von mir!) waren – es entkamen mir nur wenige. Mittlerweile ist die Faszination dieses Sports bei mir gewichen, und das in der Hauptsache, weil sie nicht olympisch ist...

Nun plötzlich kommt AUDIOGENIC mit dem EXTERMINATOR daher und weckt den alten Kampfgeist in mir. So setze ich mich vor den ST & den Amiga, in der Hoffnung nostalgische Erinnerungen aufzufrischen und es der Software zu zeigen, was ich live imstande bin...

EXTERMINATOR ist, wie vielleicht schon unschwer zu erraten ist, ein Kammerjäger-Game, bei dem es gilt, einzelne Häuser vom Ungeziefer zu säubern. Man beginnt zuerst in der Küche, steigert sich danach in der Garage, geht in den Keller, um hiernach das Schlafzimmer zu reinigen. Und wenn's ganz hart kommt, steigen wir ins Dachgeschoß.

Überall dort lauern die Biester. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man nicht mit-, sondern gegeneinander. Der eine färbt seine Fliesen rot, der andere blau. Sieger ist der, der's am längsten aushält und die Zeit nicht überschreitet... Es ist darauf zu achten, daß man mit dem Stick gut jonglieren kann. Fliegen greifen (per Knopfdruck) oder abschießen (immer, wenn man am Rande steht). Mit dem Bumpingdown zerquetschen wir u.a. Spinnen, Dosen und Panzer (?!?). Mit unseren fünf Leben und der begrenzten Fang-Energie gehen wir nun auf die Jagd. Unsere bionischen Hände sollten vermeiden, Wespen oder Hornissen zu schnappen. Diese stechen so erbärmlich, daß wir schmerzverzerrt umherspringen. Wenn Rumpelstilzchen dann nicht mehr mit nac... A... ums Feuer springt, kehren wir zur Normalität zurück. Diese heißt, unseren Job erledigen, indem wir auf die elementaren Dinge achten (und weiter für Hühner-Futter sorgen)...



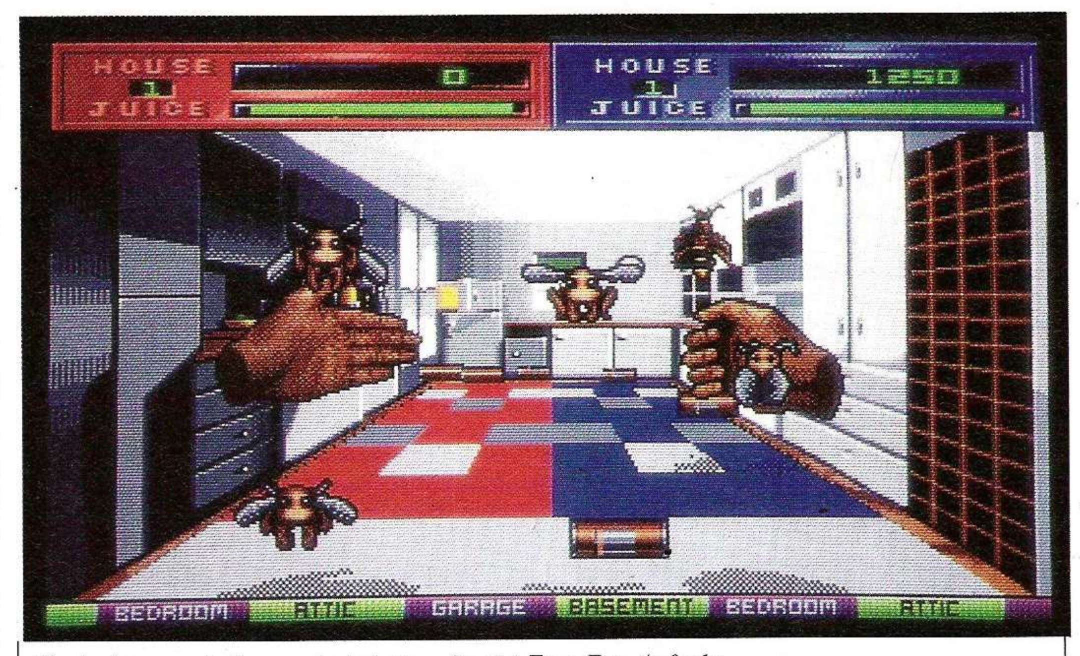
»EXTERMINATOR – Weltmeister im Fliegenfangen!«

EXTERMINATOR (ehemals ein Spielhallen-Hit) ist ein ausgesprochenes Fun-Game. Da man anfangs nicht richtig rafft, was da eigentlich abgeht, sollte man den kleinen, aber feinen deutschen Waschzettel zur Hand nehmen und etwas Üben. Die Idee dieser Umsetzung ist gut; das Ding wird einige Freunde finden. Die grafische Aufmachung ist zwar bescheiden; und auch der Spielablauf ist nicht gerade „abwechslungsreich" (nur einige Ausnahmen: Z.B. die Ratten-Sequenz!); dafür hat aber der Sound („Säbel-Hummel-Fliegen-Tanz") einiges in sich.

Anmerkung zum Schluß: Wer live 'ne Pflaume ist, kann sich hier vervollkommnen. Und: Vielleicht gibt's über diesen Computer-Umweg bald doch eine Weltmeisterschaft, wo ich den Grand-Fly-Slam gewinnen kann. ■

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**



Grabschen, quetschen und säubern – das ist Eure Fun-Aufgabe.

Panzerfahrer aus Passion

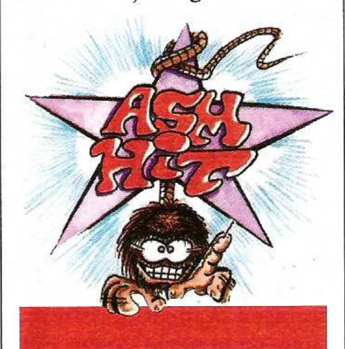


BATTLE COMMAND

System: Atari ST (getestet), Amiga, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell

Ich habe lange mit mir gerungen, in welche Rubrik dieses Game, BATTLE COMMAND, eingeteilt werden soll. Obwohl es nun als Action-Game firmiert, enthält es deutliche Simulationselemente. Eine Simulation soll aber nun einmal die Wirklichkeit simulieren, und die Panzertechnologie ist eben noch nicht so weit, wie der in diesem Spiel verwendete Kampfwagen.

Der Hintergrund des Spieles ist Folgender: In einem sich schon über längere Zeit hinziehenden Krieg zwischen „Nordland" und „Südland" haben sich die Fronten derart festgefahren, daß mit großen Offensiven kein Preis mehr zu gewinnen ist. Nur noch Angriffe hinter den feindlichen Linien können den Ausgang des Konfliktes beeinflussen. Zu diesem Zweck wird ein mit modernster Waffentechnik ausgestatteter Kampfpanzer, der „Mauler", von einem Hubschrauber hinter den Linien des Feindes abgeworfen. Manch einer mag dies für unrealistisch halten, aber so was gibt's wirklich. Am Steuer des Tanks sitzt natürlich der Spieler, der nun die Aufträge ausführen muß, die ihm das Oberkomando erteilt hat. In einem Briefing, das jeder Mission vorgeschaltet ist, werden dem Spieler die Abwurfstelle, die Auftragsziele und der Rendezvouspunkt, an dem man dann nach Erledigung des Auftrages von dem Hubschrauber wieder eingesammelt wird, mitgeteilt. Den



»BATTLE COMMAND – gelungene Mischung aus Action und Simulation!«

Mauler haben die Programmierer der Firma OCEAN mit allerlei Waffen ausgerüstet, von denen, wie soll es anders sein, am Anfang nur ein paar zur Auswahl stehen: Hauptbordkanone, infrarot-, und radargelenkte Raketen. Bei BATTLE COMMAND wird zwischen dem Verhalten von infrarot-, und radargesteuerten Raketen unterschieden, die infrarotgelenkten Raketen treffen nur Ziele, die Wärme abstrahlen, während die radargelenkten Raketen alles treffen, was ein Radarecho verursacht. Hat man erst ein paar Missionen erfolgreich überstanden, darf man dann auch Sonderzubehör an seinen Kampfwagen montieren.

Man hat die Wahl zwischen Boden-Luft-Raketen, Granatwerfern, Zeitbomben, Mehrfachbomben, Panzerbrechern, Radarködern, Lasern und so weiter. Während des Spiels kann man auf verschiedene Ansichten, wie Cockpit, Zusatzmonitor, absolute und relative Außenansicht, Karte und Schadenskontrolle umschalten. Jeder Spieler kann sich die Art der Steuerung auswählen, die ihm am besten von der Hand geht. Joystick, Tastatur oder Maus, alles ist möglich, ganz nach Belieben. Die Grafik ist gut und schnell, der Sound nervt auf die Dauer ein bißchen, jedenfalls das Motorengeräusch.

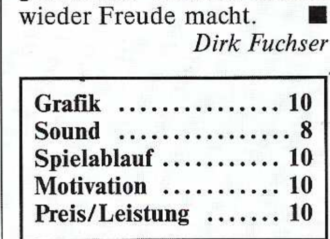
An dieser Stelle noch ein paar Worte zum Spielgeschehen: Kaum ist man aus dem „Hubi" geworfen, steht man auch schon mitten im Feindfeuer. Da heißt es, schnell sein und immer in Bewegung bleiben. Weiter entfernte Feindpanzer lassen sich kinderleicht mit den infrarotgelenkten Raketen eliminieren, die radargesteuerten Raketen hebt man sich besser für die zu bekämpfenden Gebäude oder die Bunker auf. Ziele in der Nähe kann man gut mit der Bordkanone, die die sinnige Bezeichnung „Zerstäuber" hat, pulverisieren. Langeweile kommt nicht auf während des Einsatzes, denn die Gegend wimmelt nur so von feindlichen Einheiten. Die große Anzahl der Feindfahrzeuge und die Tatsache, daß der Mauler eine Menge Treffer kassieren kann, sind der Grund, warum ich dieses Spiel eher als Action-Game bezeichnen möchte, denn im echten Leben ist halt Schluß, wenn man getroffen ist. Der Umstand, daß man den im Radar angezeigten feindlichen Granaten ausweichen kann, ist zwar ganz nützlich, aber eben nicht besonders realitätsnah. Hat man sein Auftragsziel erfüllt, in der ersten Mission muß man zum Beispiel ein Treibstofflager des Gegners vernichten, begibt man sich zum Rendezvouspunkt, wo man dann wieder abgeholt wird.

Alles in allem eine gut in Szene gesetzte Mischung aus Action und Simulation, die nicht zuletzt wegen ihrer gut gemachten Grafiken immer wieder Freude macht. ■

Dirk Fuchser



My home is my Panzer!



Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx RGB / PAL	499,-
PC Engine Core Grafx RGB / PAL + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bomberman***	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Gomola Speed	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neutopia***	79,-
Rabio Lepus	99,-
Rastan Saga II*	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US***	119,-
E-Swat JP***	99,-
Granada JP*	109,-
Hard Drivin US**	119,-
J.M. Football US***	109,-
Lakers vs. Celtics***	119,-
Mickey Mouse US***	99,-
Populous US***	119,-
Shadow Blaster US**	109,-
Shadow Dancer JP***	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US***	149,-
Techno Cop US**	119,-
Zany Golf US*	99,-

GAMEBOY

Batman US***	65,-
Blodia JP**	49,-
Bubble Ghost US**	65,-
Cosmo Tank JP*	59,-
Double Dragon US***	65,-
Final Fantasy US***	75,-
Fortress of Fear US**	59,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US***	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Penguin Boy JP	59,-
Pipe Dream JP***	59,-
Popeye JP	49,-
Puzzle Boy JP***	49,-
Shanghai JP**	59,-
Skate or Die US***	69,-
Spiderman DT**	49,-
T.M.N.T. US***	69,-
Wizard & Warriors DT*	49,-
Zoids JP*	59,-
Gameboy Konsole	169,-
Gamelight	49,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Betrayal	Atari ST/Amiga/IBM
Crack Down	Sega Mega Drive
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
Elemental Master	Sega Mega Drive
Great Courts II	Atari ST/Amiga
Kadash	PC Engine
Lightspeed	IBM
Märchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Knights of the Sky	IBM
Nintendo Superfamicon	
PC-Engine Turbo Express	
Power Monger	Atari ST/Amiga
Secret of Monkey Island	ST/Amiga
Secret Waepons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	Atari ST/Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Speedball II	Atari ST/Amiga/IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Stunt Runner	Atari ST/Amiga/IBM
Vasteel CD	PC Engine
Wonderboy III	Sega Mega Drive
Y`s III CD	PC Emgine

C64 DISK

Boxing Manager	45,-
Curse of RA*	39,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Days of Thunder	45,-
Super off Road Racer	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Soccer Mania***	45,-
Space Rogue*	59,-
Spiderman	45,-
Starflight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Bundesliga Manager***	45,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Puzznic***	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive***	69,-
Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Paradroid 90***	69,-
Power Monger***	79,-
Puzznic***	69,-
Popolous***	69,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

Badlands**	69,-
Celica GT4 Ralley	69,-
Chase HQ II	69,-
Final Command	75,-
Lettrix	69,-
M.U.D.S***	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix*	75,-
Nitro*	69,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Secret of Monkey Islands***	79,-
Simulcra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Strider II*	69,-
Super off Road Racer**	69,-
Turrican**	59,-
Ultimate Ride	69,-
Vaxine*	69,-
Wings of death	75,-
u.v.a.	

IBM

Bards Tale III**	79,-
Battle Tech II**	99,-
Blue Max**	99,-
Challenger**	79,-
Covert Action**	109,-
Crash Course**	85,-
Elvira***	75,-
It came from the Desert**	89,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
M.U.D.S.***	85,-
Nightshift*	59,-
Power Pack**	79,-
Quest for Glory II***	99,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rise of the Dragon***	99,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island***	79,-
Silent Service II***	99,-
Super off road Racer**	69,-
Test Drive III**	89,-
Their finest Hour***	89,-
Trans World**	79,-
TV Sports Basketball*	89,-
Ultima VI***	99,-
Wayne Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander*****	109,-/99,-
Wonderland**	99,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver***	75,-
Captive***	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Elvira**	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Indianapolis 500**	75,-
Immortal**	75,-
M.U.D.S.***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Master Blazer**	75,-
Nightshift**	59,-
Paradroid 90***	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Power Monger***	79,-
Supremacy**	85,-
Their finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Awesome*	89,-
Badlands**	69,-
Carthage	69,-
Celica GT4 Ralley	69,-
Curse of RA*	59,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Fatal Heritage	75,-
Golden Axe	69,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Lettrix	69,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	69,-
Nitro*	69,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Prince of Persia**	69,-
Puzznic**	69,-
Simulcra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds	69,-
Star Control	75,-
Strider II**	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Trans World*	79,-
Turrican*	59,-
Ultimate Ride	69,-
Wild West World*	99,-
Wrath of the Demon	79,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

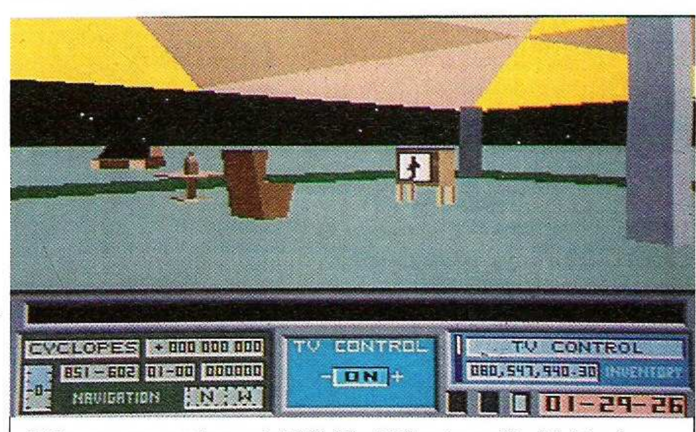
Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151

IM GESPRÄCH

Ein Söldner hat ... ... nie Ruh'

Tja, Sons and Daughters! Ihr denkt doch nicht etwa, daß jetzt, nachdem Ihr den Planeten Eris vor seinem Untergang gerettet und die große Kohle abgezockt habt, der Langzeiturlaub im Wega-System oder in der galaktischen Eastside beginnen kann? Das könnt Ihr echt schminken. Die interuniverselle NOVAGEN „Space & Leisure" Corporation mit Sitz in Birmingham, UK, Terra gibt Euch keine Chance, Eure halbsynthetischen Kadaver unter einer fremden Sonne zu bräunen.



Take a seat and watch TV! Fünf Missions für 40 Mark.

Fünf neue Bedrohungen kommen brandaktuell auf der DAMOCLES-MISSION-DISK für alle User, die eine Hyperpositronik der Marke ST oder Amiga besitzen und das Hauptprogramm DAMOCLES ihr Eigen nennen.

Wir wissen nicht, was Ihre Großmutter empfiehlt, wir empfehlen z.B. Mission 1. Hier hat Prof. Hantzen die Gichtfinger im Spiel. Er hat das für den Gamester vorgesehene Raumschiff sabotiert und die Novabombe mit Sprengladungen versehen (heikel, heikel).

Aufgabe 2 besteht darin, ein kostenloses Transportmittel nach Eris zu finden, denn der Player hat keine müde Mark einstecken.

Teil 3 fordert das kaufmännische Geschick des Söldners, denn die Novasprengsätze wurden von einem Fiesnik an diverse Handelsstellen verhökert und müssen nun zurückgekauft werden. Dazu muß man aber ersteinmal Geld verdienen!

In Misssion 4 hat die Novabombe den Kometen nicht zerstört. Also muß der Held etwas anderes Explosives zusammenbasteln.

Dann hätten wird da noch die Suche nach dem magischen Kristall. Hier ist nicht nur eine gute Spürnase, sondern auch die Fähigkeit Alien-Schriften zu entschlüsseln, gefragt.

Verzweifelten sei noch gesagt, daß die Lösungswege als Textfiles auf der Disk vorliegen (Allah sei Dank). ■

CRUISER

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20.000 Meilen unt. dem Meer ... L - -
688 Attack Submarine .... - - A
A10 Tank Killer .... - - A
Ace 2 .... - - A
Ad Lip Soundkarte .... - - A
Adventure Of Link (Zelda 2) ..... - P -
Alternate Reality - City .... - P A
Alternate Reality - Dungeon ..... L - -
Auto Duel .... L - -
Bad Blood .... - - A
Balance Of Power 1990 ed. ...... - - A
Bard's Tale 1 The .... L P A
Bard's Tale 2 The .... L P -
Bard's Tale 3 The .... L P A
Battle Of Antietan .... - - A
Battlehawks 1942 .... - - A
Battletech .... (L P) A
Battles Of Napoleon .... - - A
Bismarck .... - - A
Black Cauldron .... L - -
Bloodwych .... L P -
Bubble Ghost .... - P -
Buck Rogers .... L P A
Carrier Command .... L - -
Champions Of Krynn .... L P -
Chaos Strikes Back .... L P A
Chrono Quest .... L - -
Chrono Quest 2 .... L - -
Code Name: Iceman .... (L P) A
Colonel's Bequest The .... L P A
Conquest Of Camelot The ..... (L P) A
Curse Of The Azure Bonds ...... L P -
Dam Busters .... - - A
Day Of The Viper .... L P -
Deathlord .... - P A
Defender Of The Crown .... - - A
Deja Vu (Amiga/ST) .... L - -
Deja Vu 2 .... L - -
Demon's Winter .... - - A

Def Con 5 .... - - A
Digi Paint 3 .... - - A
Digi View Gold Version 4.0 .... - - A
Dos - 2 - Dos .... - - A
Dragon's Breath .... L - -
Dragon's Lair (Anleitung PC) .... L - A
Dragon Wars .... - P A
Drakkhen .... L - -
Dungeon Master .... L P A
Elite (Lösung für AM/ST) .... L - A
Emperor Of The Mines .... L - -
Europe Ablaze .... - - A
F-14 Tomcat .... - - A
F-15 Strike Eagle 2 .... - - A
Faery Tale Adventure The .... (L P) -
Fire Brigade .... - - A
Fish .... L - -
Flugsimulator 3 .... - - A
Flugsimulator 4 (49,90 DM) .... - - A
Fountain Of Dreams L P A
Future Wars .... (L P) -
Galdregon's Domain .... L P A
Gato .... - - A
Germany 1985 .... - - A
Gettysburg .... - - A
Gold Rush .... L P A
Guild Of Thieves .... L - -
Gunship .... - - A
Hellowoon .... L - -
Hero's Quest .... (L P) A
Hillsfar .... - - A
Holiday Maker L - -
Imperium Galactum .... - - A
Indiana Jones 3 (Adenture) ...... L P -
It Came From The Desert .... (L P) -
Jet .... - - A
Jones In The Fast Lane .... - - A
Kampfgruppe - - A
Keef The Thief .... - - A

King Arthur .... L - -
Kingdoms Of England .... - - A
King's Quest 1 .... L P A
King's Quest 2 .... L P A
King's Quest 3 .... L - A
King's Quest 4 .... L P A
King's Quest 5 .... L P A
Knight's Of Legend .... L - A
Kult .... (L P) -
Last Ninja .... - - A
Last Ninja 2 .... L - -
Legacy Of The Ancients .... L P -
Legend of Faerghail .... L P -
Leisure Suit Larry 1 .... L P A
Leisure Suit Larry 2 .... L P A
Leisure Suit Larry 3 .... L P A
Lucky Luke .... (L P) -
Manhunter New York .... L P A
Manhunter San Francisco .... (L P) A
Maniac Mansion .... L P -
Mars Saga .... L P A
Mewilo .... L - -
Might & Magic 1 .... - - A
Might & Magic 2 .... - - A
Millennium 2.2 .... L - -
Miracle Warriors .... - - A
Mortville Manor .... L - -
Navcom 6 .... - - A
Navy Seal .... - - A
Neuromancer .... L P -
North American Civil War 2 ..... - - A
Ooze .... L P -
Operation Marketgarden .... - - A
Panzer Battles .... - - A
Panzer Strike .... - - A
Pawn The .... L - -
Personal Nightmare .... L P -
Phantasie 3 .... L - -
Phantasy Star .... L - A

Phantasy Star 2...................... - - A
PHM Pegasus .... - - A
Pirates! .... L - A
Platoon .... - P -
Police Quest 1 .... L - A
Police Quest 2 .... L - A
Pool of Radiance .... L P A
Pool Of Rad. Adv. Journal ..... - - A
Populous .... L - A
Ports Of Call .... (L P) -
President Is Missing .... - - A
Project Firestart .... L - A
Project Stealth Fighter C 64 - - A
Quest For Glory 2 .... L P A
Questron 2 .... L P -
Railroad Tycoon .... L - -
Reach For The Stars .... - - A
Red Lightning .... L - A
Red Storm Rising .... - - A
Rings Of Medusa .... (L P) -
Roadwar 2000 .... - - A
Robox .... L P -
Rommel .... - - A
Russia .... - - A
Secret Of Monkey Island (L P) A
Secrets Of The Silver Blades . L P A
Sentinel (Firebird) .... - - A
Sentinel Worlds 1 .... L - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs .. - - A
Sex Vixens from Space .... L - -
Shadow Of The Beast .... (L P) -
Shadowgate .... L - -
Shogun .... L P -
Sorcerian .... - - A
Sound Blaster Soundkarte ..... - - A
Space Ace .... L - -
Space Quest 1 .... L P A
Space Quest 2 .... L P A
Space Quest 3 .... L P A

Space Rogue .... - - A
Stadt der Löwen .... L - -
Star Command .... L - A
Starflight 1 .... L - A
Starflight 2 .... L - A
Starglider 1 .... - - A
Starglider 2 .... - - A
Star Trek 5 .... - - A
Steel Thunder .... - - A
Stellar Crusade .... - - A
Storm Across Europe .... - - A
Sub Battle Simulator .... - - A
Sword Of Aragon .... (L P) A
Tangled Tales .... - - A
Tetris .... - - A
Times Of Lore .... --A
Ultima 1 .... - - A
Ultima 2 .... - - A
Ultima 3 .... L P A
Ultima 4 .... L P A
Ultima 5 .... L P A
Ultima 6 .... L P A
Uninvited .... L - -
Up Periscope .... - - A
War In The South Pacific .... - - A
War Of The Lance .... - - A
Warship .... - - A
Wasteland .... L P A
Wasteland Paragraphs .... - - A
Wing Commander .... - - A
Zack Mc. Kracken .... L P A
Zork 1 .... L - -

„L" und „P" in Klammern bedeutet: **Pläne der Lösung enthalten.**

Fett gedruckte Titel sind neu.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Silent Service 2			89,90	
5. Pool Of Radiance	69,90	89,90	89,90	
6. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
7. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	
8. Cadaver	74,90			74,90
9. Legend Of Faerghail	74,90		74,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

AM 74,90
AM/ST 89,90 (incl. L u. P)
ST 74,90

3 CHAOS STRIKES BACK

IBM-PC 69,90

2 SECRET OF MONKEY ISLAND

AM 74,90
ST 74,90

1 POWERMONGER

CPS Frank Heidak

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Art Of Chess The	E	STR	39,90		
Bard's Tale 1, The	D	ROL		24,90	
Bloodwych	**E**	**ROL**		**39,90**	
Bloodwych mit Data Disk	**E**	**ROL**	**49,90**		
Caveman Ugh Lympics	E	SPO		24,90	39,90
Def Con 5	D	SIM		29,90	
Deja Vu	**E**	**ADV**		**24,90**	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
Glücksrad Das	D	STR		29,90	
Infiltrator 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM	59,90		
Katakis	D	ARC	39,90		
Kreuz As	D	STR	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Moon Patrol	E	ARC			24,90
Omega	**E**	**STR**	**49,90**		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC	29,90	19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	39,90
Pub Games				19,90	
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	**E**	**SPO**	**14,90**		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skate Or Die	E	SPO		24,90	
Skyblaster (3D-Action)	**D**	**ARC**	**14,90**		
Slaykon	**E**	**ROL**	**24,90**		
Star Fleet 1	E	STR		24,90	
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
Teenage Queen	D	STR	29,90		
Three Stooges The	D	STR		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field + Joypad	**E**	**SPO**		**34,90**	
Ultima 3	**D**	**ROL**	**49,90**		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
War In Middle Earth	E	STR	39,90		
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirlygig	**D**	**ARC**	**14,90**		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

fett gedruckte Artikel sind jetzt besonders preisgünstig!

MAN SPRICHT DEUTSH!

Programmname	Amiga	C64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
A 10 Tank Killer	89,90		94,90	
Alpha waves	74,90			74,90
Bard's Tale 3 The		69,90	79,90	
Battle Command	74,90		84,90	74,90
Buck Rogers	89,90	64,90		89,90
Bundesliga Manager	54,90	44,90	69,90	69,90
Captive	74,90	74,90		
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chase HQ 2	74,90			74,90
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Curse Of Ra	59,90	44,90	64,90	
Curse O. T. Azure Bonds	74,90	67,90	77,90	
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder			94,90	
Flood	74,90			74,90
Geisha	74,90		84,90	
Golden Axe	74,90	44,90		
Gunship	84,90	79,90	94,90	84,90
Immortal The	74,90			74,90
Indianapolis 500	74,90		74,90	
Invest	64,90	44,90		64,90
Ishido	74,90		84,90	
It C.F. Desert (1 MB)	84,90			
Jones In The Fast Lane		99,90		
Kick Off Pl. Manager	54,90			54,90
Kick Off 2 W. Cup 90	69,90	44,90		69,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Krieg Um Die Krone		59,90		
Krieg Um Die Krone 2		59,90		
Lettrix	74,90			74,90
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Loopz	59,90	44,90	59,90	74,90
Lords Of Doom	74,90	49,90		74,90
M 1 Tank Platoon	84,90		84,90	94,90
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	94,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	94,90	

Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Amiga	C64	IBM-PC	ST
M.U.D.S.	74,90		84,90	
Night Shift	59,90		59,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
On The Road	74,90			74,90
Operation Stealth	74,90			74,90
Pang 69,90	69,90	54,90		69,90
Plotting	74,90	54,90		74,90
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	89,90		89,90	
Power Pack	74,90		84,90	74,90
Prince Of Persia	74,90			84,90
Puzznic	74,90	49,90		74,90
Railroad Tycoon			84,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	94,90	74,90
Rick Dangerous 2	74,90	44,90		74,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	74,90			74,90
Savage Empire The			99,90	
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Architect. Disk 1			44,90	
Sim City Architect. Disk 2			44,90	
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Sim Earth			84,90	
Soccermania	69,90	44,90		
Sporting Gold	74,90			74,90
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sterne Wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbuteo	59,90	44,90		59,90
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Test Drive 3			84,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Transworld	74,90	49,90	84,90	74,90
Turn It	54,90		59,90	54,90
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Ultima 4	89,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6			89,90	
War Lord		49,90		
Wild West World	89,90		94,90	
Wing Commander				94,90
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			74,90
Xenomorph	84,90		84,90	84,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich für
....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör
☐ Software-Test
☐ Programm/Modul
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr



Gerät: Nintendo Super Famicom, **empf. VK-Preis:** steht noch nicht fest, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Der Schnee war Schuld...

..., daß wir in der letzten Ausgabe das Super Famicom nicht vorgestellt haben, oder war's letzten Endes doch Rodewohls bayrischer Bruder Sepp Fruntlbaur, der mit Mario und Luigi in „Franzls Biergarten" hängenblieb? Selbst die Jungs von der SOKO haben bisher keinerlei Spuren entdeckt. Aber: Sachdienliche Hinweise nimmt jedes örtliche Sozialamt „Abt. AH-ES-EM" an. Für Cheats, die zu einer Ergreifung des (Übel-)Täters führen, ist eine Belohnung in Höhe von 22 Zloty ausgesetzt. Der Angeklagte hat allerdings das Recht zu spielen, denn alles, was er nicht sagt, kann gegen ihn verwendet werden – auch wenn Beck's Kennerdurst löscht. Jedenfalls haben wir diesen Monat das Super Famicom im Heft – da gibt's nichts dran zu rütteln – jawohl Rodewohl und Co.! LuigiUli und ich waren für Euch auch schon kräftig auf der Suche nach dem „Goldenen Ei". Super Mario World ist nämlich ein schlichtweg geniales Spiel, das sich unser Prädikat „Mega-Hit" würdevoll verdient hat, auch wenn's wieder mal (was sonst) ein Konsolen-Game ist – Und ich sach noch: Erwin, paß' auf, die Konsolen kommen. . .

Bis dann, Euer Torsten!



Das Warten hat sich gelohnt; mit knapp eineinhalb Jahren Verspätung wurde Nintendos 16-Bit-Konsole Super Famicom endlich in Japan released. Seit dem 21. November stürmen die japanischen Game-Boy-Kids die Shops, um an die heiß begehrte Kiste zu gelangen. Stundenlanges Schlangestehen und überhöhte Preise werden dabei als selbstverständlich angesehen; Hauptsache: Spielen, spielen, spielen. Pro Monat werden 300.000 Super Famicom produziert. Trotz des hohen Produktionsaufkommens ist man (Nintendo) jedoch nicht in der Lage, allen Bestellungen nachzukommen. Nicht selten machen sich die enttäuschten Kids deshalb mit leeren Händen auf den Heimweg. Der nächste Liefertermin: ungewiß.

Wir, die Jungs vom Bau; äh, von der ASM, haben uns die Edelkonsole besorgt und sie einem knallharten ASM-Test unterzogen. Selbst den 168-Stunden-Dauertest sowie den vom ADAC (Allgemeiner Deutscher Anti Schnega Club, Anm. der Red.) emfpohlenen Crashtest stand die Base-Unit fehlerlos durch. Unter Wasser jedoch konnte sich das Super Famicom nicht profilieren; Pech für Atlantis-Bewohner.

Die technischen Details (alles ohne „Gewehr") lassen das Herz eines jeden Konsolianers höher schlagen. Die „hauseigene" Central Processing Unit (CPU) ein reinrassiger 16-Bit-Prozessor, Typ: 65816. Unterstützt wird er von zwei High-Tech-Erdnußflips (3D- & Spritegenrator-Chips). 256 Farben aus einer Palette von 32768 können auf den Bildschirm gebracht werden. Die normale Bildschirmauflösung beträgt 256 * 224 Punkte. Weiterhin stellt das Teil noch einen Spezialmode mit 512 * 448 Punkten (interlaced) zur Verfügung. Soundmäßig sieht's sowieso brillant aus: 16-Bit-PCM, acht Stimmen Stereo – Samples möglich.

Da Nintendo in Japan ganz klar die Nummer Eins ist, wird die Softwarewelle nicht lange auf sich warten lassen.

Drei Programme sind bisher erhältlich: Super Mario World, F-Zero und Bombuzal. Die ersten beiden Module haben wir in dieser Ausgabe bereits ausführlich unter die Lupe genommen („Mensch Uli, laß mich auch mal spielen"). Für die kommenden Monate ist einiges angekündigt: Pilotwings (Flugsimulator), Final Fight (Beat-'em-up), Gradius III (Shoot-'em-up), Populous (Strategie), Super Championchip Golf, Big Run (Autorennen), R-Type II (yeahh!!), Ghouls & Ghosts III (Jump and Run), Teenage Mutant Ninja Turtles (Pizza and Fight), Drakkhen (Rollenspiel) sowie Legend of Zelda 4 (japanisch). Bisher haben sich knapp 40 Firmen die Lizenz zur Entwicklung von Super-Famicom-Games besorgt – z.B. Ocean, Hudson Soft, Activision, Konami, Irem, Electronic Arts, SNK, Namco(t), Hal-Lab. u.v.m.

Leider ist laut Nintendo Deutschland vor 1992 kein offizieller Erscheinungstermin vorgesehen. Glücklicherweise gibt es in Deutschland einige findige Importeure, die das Gerät (modifiziert für den Anschluß an Pal-Scart-Monitore) anbieten.

Nintendo Deutschland wird aber versuchen, so Hans Stahler (Geschäftsführer Nintendo Deutschland), gegen die betreffenden Importeure vorzugehen.

Schade, daß man sich das Leben so schwer machen muß, die Ministückzahlen, die per Import eintrudeln, sollten Nintendo normalerweise nicht die Bohne jucken: Eigentlich sind sie selber Schuld – wer läßt denn die deutschen immer User endlos lange auf Novitäten warten?

Zuguterletzt möchte ich mich noch bei der Firma ECS, München und beim Console-Club No.1, Buchloe bedanken, die uns in Sachen Super Famicom tatkräftig unterstützt haben. ■

TORSTEN OPPERMANN



Zum Vierten: Mario auf hohem Roß

Die (Mario-)Manie hinterläßt Spuren





SUPER MARIO WORLD

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** 199 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.



Kopf runter! Hier kommt die volle Ladung! Mario & Co. haben's mit kleinen und nicht ganz so kleinen Gegnern zu tun.

Der schreckt auch vor gar nichts zurück: Super Mario Bros. – ein Thema für sich. Mit gutem Grund kann man den Kult um den witzigen Zimmermann mit einer regelrechten 'Mariomanie' umschreiben. Was sich hierzulande noch in Grenzen hält, artet in Japan oder in den Vereinigten Staaten schon nahezu ins Uferlose aus: Mario-T-Shirts, Mario-Tassen, Aufkleber, Sticker, naja, eben alles, was das User-Herz begehrt.

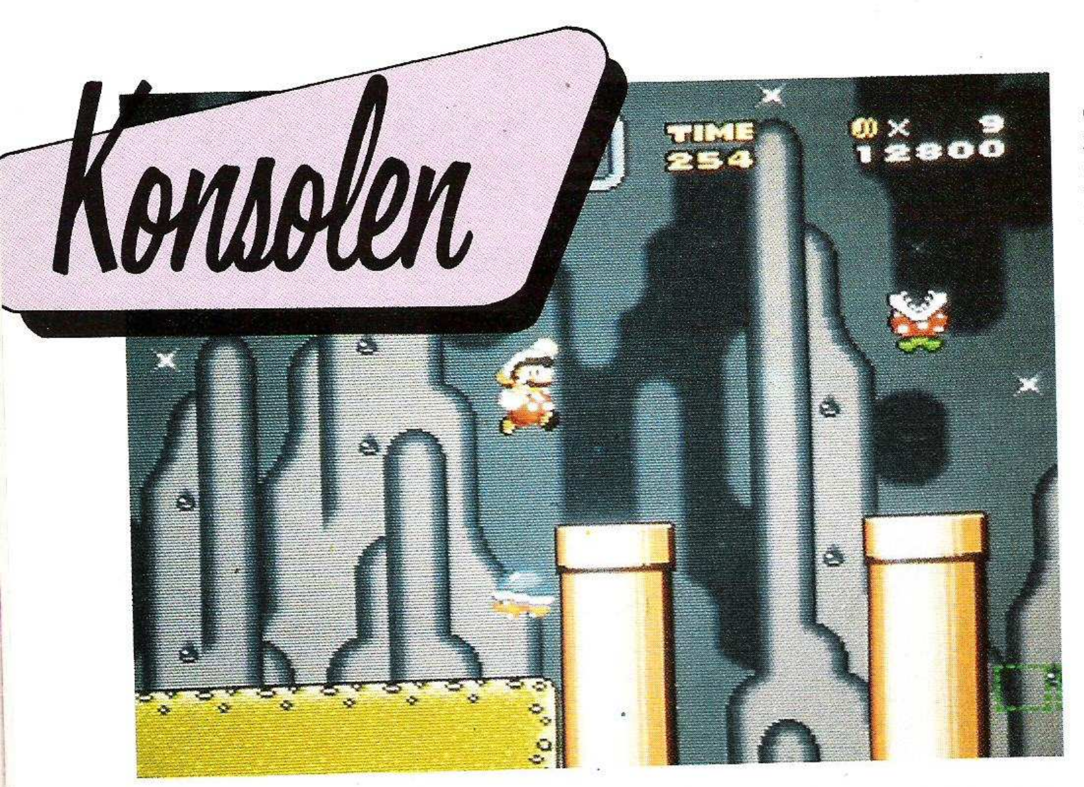
Nach SMB eins, zwei und drei und dem Special *Super Mario Land* für den *Game Boy* haben wir es nun mit einem weiteren Fall dieser Gattung zu tun: SUPER MARIO BROS. IV oder SUPER MARIO WORLD, ganz, wie Ihr wollt. Freudigen Anlaß für die Erscheinung des Nachfolgers eines nachgefolgten Nachfolgers von SMB bietet das Haus Nintendo allemal: das SUPER FAMICOM, eine 16bit-Spielkonsole, die in unseren Gefilden jedoch (leider) erst zeitgleich zur Öffnung des Europäischen Binnenmarktes in 1992 offiziell vertrieben wird.

Nicht zuletzt der Grund dafür, daß wir diesen Mario in absehbarer Zeit nicht in deutscher Sprachausgabe bekommen werden. Doch was 'Jump And Run' anbetrifft, macht die Sprache ja eh kaum Probleme. SMB IV hat vollste Mega-Hit-Qualität, ist im Vergleich seiner älteren Genossen weitaus komplexer. Anders haben wir's auch nicht erwartet.

Mindestens sechs Welten · vier Level umfaßt der Spaß für den Family Computer (Famicom) von Sega. Wir wissen zwar nicht, was der Hersteller sagt, doch mit über einem Megabyte dürfen wir hier locker spekulieren, was die Modulkapazität anbetrifft. Hinzu kommen noch mehr Bonuslevel, noch mehr Kniffe und 'ne ganze Reihe netter kleiner Überraschungen, was das Handling unseres Mario angeht. Da Nintendo auch etwas für Users Zweisamkeit übrig hat, steht – wie immer – Marios Bruder Luigi abrufbereit auf der Matte. Der Zwei-Spieler-Modus hat einen entscheidenden Vorteil: Mit vereinten Kräften kann man zur Sache geh'n. Das heißt im Klartext: Egal, ob Marios oder Luigis Verdienst – jeder erreichte Level bietet stets beiden Spielern die Möglichkeit des Weiterkommens.

Vor jedem weiterführenden Level, also auch zu Beginn des Games, bekommt Ihr eine Panoramaansicht der zu bezwingenden Welt. Runde Plätze, durch Wege verbunden, stellen einzelne Level dar. Nach jedem vollzogenen Part wird ein weiterer Verbindungsweg sichtbar. Über diese Wege könnt Ihr Euren Mario an beliebiger Stelle plazieren, jeweils genau dort, wo Ihr weiterspielen möchtet. Des weiteren werden auch hier Bonuslevel sichtbar, bei welchen es sich zumeist um Money oder Extraleben dreht. Habt Ihr das Ende des Weges erreicht, ist eine Welt sozusagen 'finished'. Immer dann habt Ihr die Möglichkeit, Euren Spielstand abzuspeichern, auf japanisch, versteht sich!

Mario startet sein Abenteuer an einem Punkt, der dem Beginnerlevel aus SMB III stark angelehnt ist. Später geht's munter über Stock und Stein durch Röhrensysteme, über Flüsse, Seenlandschaften, Maschinenräume, Höhlen oder Spukschlösser. Das Schöne auch an dieser Mario-Variante: alles ist sehr logisch durchdacht und dennoch an mancher Stelle außerordentlich knifflig zu lösen. Schon das Super-Famicom-Joypad ist ein Fall für sich: Hier findet Ihr wesentlich mehr Tasten und Knöpfe, als Ihr vom herkömmlichen *NES* gewöhnt seid: in der Mitte Start- und Select-Taste – ohne Kommentar. Links daneben die Richtungstastatur (Pfeilkreuz) – auch klar. Rechts außen: A-Knopf (rot) für Level-Start und Drehsprung, B-Knopf (gelb) für Normalsprung, Y-Knopf (grün) für Rennen und X-Knopf (blau) für Marios Flugeinlage. Am Rücken des Pads befinden sich zu allem Überfluß rechts und links je eine Taste, mit welchen Ihr das Bild auf dem Screen nach rechts oder links scrollen könnt. Da ist Fingerfertigkeit und Konzentration pur angesagt!



Was mir während meines Testlatschens durch die unendlichen Weiten der Mario-World besonders gefallen hat, ist zum einen der Sound. Einmal witzig, einmal unheimlich und manchmal auch spannend. In jedem Fall stets an den jeweiligen Schauplatz angelehnt und oft mit 'Special-Effects' versehen, wie beispielsweise hallende Geräusche und Echos in Höhlen und Gängen. Ein weiterer Beitrag zur Genüßlichkeit: Hinter einigen Steinen kommt beim Drunterspringen ein – nennen wir es mal – Reittier zum Vorschein: ein grünliches Wesen mit langem Pferdehals, Schildkrötenbeinen, Saurierkopf und Krötenzunge. Jenes, übrigens Äpfel, Schildkröten und Maulwürfe vertilgende Getier, ist zum Besteigen da und befördert Mario/Luigi sehr rasch und ein wenig sicherer durch die Lande. Die grüne Taste dient für diese Option als Fress- und Geschwindigkeitsknopf. Dieses liebenswürdige Wesen könnt Ihr übrigens unbeschadet in ein höheres Level mitnehmen.

Desweiteren tauchen auch hier wieder die klassischen Tubes auf, aus welchen zum Teil fleischfressende Radieschen emporschnellen. Andere verbergen geheime Schlupflöcher in verborgene Unterwelten oder Bonuslevel, wieder andere ragen einfach stupide aus dem Boden und dienen im Höchstfall als Podest für den kleinen Mario. Sehr gefallen wird Euch das Bonuslevel, welches sich auf dem Eis abspielt. Vorsicht, hier wird's glitschig! Noch eine Novität: Mario kann fliegen, wenn auch nur unter ganz besonderen Umständen: Da gibt es Vöglein, die nach geschicktem Hieb je genau eine Feder lassen. Die sollte man sammeln. Zwei dieser Teile befähigen unseren Freund dann tatsächlich, durch die Lüfte zu fliegen, eine Feder läßt Mario immerhin schon Kurzstrecken schweben. Alles, was das Herz begehrt also, von harmlosen Schildkröten über lila Krokodile zu besonders harten (End)-Gegnern ist alles dabei.

Neben dem gelungenen Sound kann ich noch die Grafik ansprechen, die, zumindest teilweise, sehr gut gelungen ist, unter anderem erkennbar an den relativ großen, sich drehenden Sprites. Dennoch meine ich, hätte man grafisch noch etwas mehr leisten können, hätte man alle technischen Möglichkeiten und alles vorhandene Know-How eingesetzt. Dennoch: Auch dieses Game zeigt wieder, daß SMB, gleich, welcher Form, ausnahmslos und immer zur spielerischen Augenweide wird. ■

Matthias Siegk



»Sechs beinharte Welten, verzwickt und verstrickt wie noch nie, lassen SMB IV jetzt schon zur Konsolen-Legende werden.«

Spätestens im Spukhaus wird's etwas kniffliger. Hier muß Mario/Luigi mindestens ein knackiges Rätsel lösen.

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**11/12**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

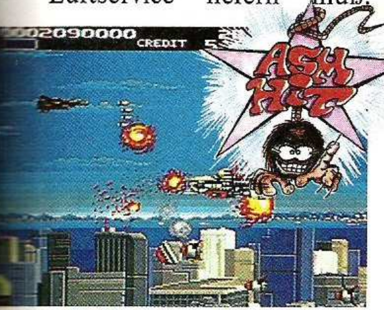
Konsolen



AERO BLASTER

System: PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson/Kaneko, **Muster von:** ECS, W-8000 München

Unter all dem Schrott der letzten Monate kam letztendlich auch wieder mal ein gutes Ballerspiel für die PC-Engine hier an. AERO BLASTER, der Spielhallenautomat, wurde von KANEKO designed, die Konsolenfassung wurde von HUDSON SOFT erstellt. Worum geht's? 'Der üble Nasengreifer Rodewohl hat sich zum Abendessen eine Portion Sellerie bestellt, die man als Spieler mit dem Luftservice liefern muß.



»Der totale Rodewohl!«

Dummerweise wollen Rodewohls Verwandten das verhindern, weil selbiger auf Sellerie immer so obszön zu rülpsen beginnt. Da muß man schon mal zur Waffe greifen und sich den Weg freiballern.' So die japanische Anleitung – merkwürdige Sachen lassen die sich einfallen.

Im Grunde genommen handelt es sich aber um ein gut gemachtes horizontales Shoot-'em-up-Game mit ordentlich Action, Grafik und Musi.

Alle üblichen Features sind natürlich enthalten: Bonuswaffen, Endgegner und gute Spielbarkeit mit ordentlich Nervenkitzel halten einen bei der Stange. Tja, was gibt's da noch zu sagen? Neben der gewohnten Ballerei gibt's ab und an eine Speed-Einlage, bei der man seinen Raumer mit viel Geschick (und ohne anzuecken – es gibt nämlich keine Schilde) durch eine Art von Labyrinth manövrieren muß. Die Levels kommen in dieser Reihenfolge: Stadt (saubere Grafik, grelles Ende), Höhle (etwas eintönig, endet in der ersten Speed-Phase), Steigflug (geil, aber schwierig ohne ausgebauten Schuß), Weltall (mit Trägheitssteuerung; hier wird's allmählich haarig), Feindterritorium (Sinkflug mit Horden von Gegnern) und der feindlichen Bastion (habe ich während der Testphase leider nicht zu Gesicht bekommen – Zeitmangel!).

Die einzigen denkbaren Mängel bei Aero Blaster sind, daß man es a) relativ flott durchgespielt haben wird, und b) daß man beim kleinsten Fehler die gesamte Ausrüstung des Raumers verliert. Technisch ist das Game Spitze. Wer auf Spiele dieser Art steht, ist mit dem Blaster gut bedient! ■

uli

Grafik:	**10**
Sound:	**9**
Spielablauf:	**7**
Motivation:	**11**
Preis/Leistung:	**10**

Frauen an der Macht

VALIS III

System: PC Engine (CD-ROM), **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Laser Soft, Japan, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Betrachtungen:

Lange, wohlgeformte Beine finden in dem superkurzen Mini kaum ein Ende. Der Blick führt den Betrachter nun weiter, über markante Kurven hinauf zum schlanken Hals, auf dem ein äußerst hübscher Kopf mit rehbraunen oder katzengrünen Augen sitzt. Ummantelt werden diese süßen Antlitze von langwallendem blonden oder schwarzen Haar. Graziöse Bewegungen lassen sie schier unerreichbar erscheinen. Oh, Mann, welch ein Sex-Appeal!

Aber nun genug der Beschreibung, hier soll schließlich gespielt und nicht geschwelgt werden! Diese Damen sind nämlich die Hauptfiguren von VALIS III , und noch zudem ganz hartgesottene Früchtchen was aber keine Anspielung auf die allfreitägliche Familien-Erotik-Show Tutti Frutti sein soll.

Da die Firma LASER SOFT dieses Game auf CD-ROM produziert hat, ist natürlich jede Menge Speicherplatz für irgendwelchen Schnick-Schnack vorhanden. So wird der Spieler zu Anfang mit einem tierisch langen Vorspann beglückt, der mit massig Sprechblasen in japanischer Sprache ausgestattet ist. Soweit ich der Story entnehmen konnte, handelt es sich um drei Damen, von denen eine von einer Art Dämon entführt wird. Durch Telepathie erfährt eine der beiden Übriggebliebenen von der Entführung, steht nachts auf und läuft im Schlafanzug zu dem Ort, wo ihre Freundin in Gefahr geraten ist.

Sie kommt jedoch leider gerade nur noch recht, um mit ansehen zu müssen, wie das Monster das Mädel an sich reißt und mit ihr von dannen fliegt. Doch während das Biest die Schöne wegträgt, läßt sie ihr magisches Schwert fallen und kann der anderen gerade noch zurufen, daß sie es unbedingt an sich nehmen muß. Also springt sie hinter dem magischen Riesen-Brotmesser her und fängt es ganz cool im Flug. Synchron mit der Berührung des Schwertes verwandelt sie sich in „Superfrau“ und fliegt mit ihrer Beute wieder zum Ausgangspunkt.

Nach diesem endlosen Vorspann (den man sich reinziehen muß) beginnt dann das eigentliche Spiel. „Pretty Woman„ erscheint in Kämpfermontur und hat jetzt die Aufgabe, von Dach zu Dach zu springen. Dabei sammelt sie allerlei Extras auf, die sie immer erst mit ihrem Schwert berühren muß, ehe sie sie aufnehmen kann. Weiterhin kann sie drei glühende Schwerter aktivieren (beide Feuerknöpfe drükken), die über ihrem Kopf schweben. Die Dame hat zudem noch eine Vielzahl an Bewegungen drauf: Laufen nach rechts und links ist klar; ducken, springen und sich flach auf den Boden legen, um unter Hindernissen einfach durchzurutschen (Feuerknopf II und Run, dabei Stick nach unten drücken), kommt noch dazu.

Die größte Schwierigkeit sind jedoch weniger die Gegner, die ihr von rechts nach links entgegenscrollen, als die Zwischenräume, die sie überspringen muß. Die Gegner sind allesamt recht phantastische Wesen, die sich außer mit „bunt“ kaum mit irgendetwas vergleichen ließen. Genau das gleiche trifft auf die Landschaften zu, die sie zu durchforsten hat. Trifft Püppi unterwegs auf einen am Boden liegenden Mann, so heißt das, daß sie sich hier verwandeln kann. Mit ihrem Aussehen verwandelt sich auch ihre Waffe von Schwert in Lederpeitsche.

Im Ganzen gesehen, ein nettes Game. Das einzige, was mich jedoch sehr gestört hat, sind die ewig langen Comics zwischen den einzelnen Leveln, denn die sind eigentlich nur beim erstenmal wirklich interessant. Ansonsten ist der Umgang mit den Damen gar nicht so einfach, aber schließlich macht nur Übung den Meister, und wie ich Euch kenne, werdet Ihr's schon auf die Reihe kriegen. ■

Sandra Alter



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

BALLEREI BEINHART



BATTLE SQUADRON

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Erinnert Ihr Euch noch? Vor gut einem Jahr brachte *InnerPrise*, damals eine mehr als nur unbekannte Softwarefirma, ein Ballerspiel heraus, das heute schon zu den Klassikern gehört. Die Rede ist von BATTLE SQUADRON, einem der besten Spiele seiner Art. Da Perestroika und Glasnost nun auch für das Mega Drive eine wichtige Rolle spielen (Mega Drive goes West!), kommen nun endlich auch alle „Drive-User" in den Genuß dieses Games, das von ELECTRONIC ARTS konvertiert wurde.

Wie auch bei der Urfassung dürfen bis zu zwei Spieler gleichzeitig ballern, daß es kracht. Ich glaube nicht zu übertreiben, wenn ich behaupte, daß die Mega-Drive-Fassung in der normalen Stufe (kann variiert werden) noch um einiges härter als auf dem Amiga ist. Dafür ist aber die Steuerung komfortabler, denn das Rühren des Sticks bei gedrücktem Feuerknopf zum Auslösen der Smart-Bombs entfällt, so daß das Game von dieser Seite her betrachtet spielbarer ist. Die Grafiken sind zum allergrößten Teil mit der Amiga-Grafik identisch, doch das ruckelige Scrolling entfällt – Gott sein Dank. Zudem ist aus dem „normalen„ Scrolling ein herrlich sanftes Parallax-Scrolling geworden, das aber auch einen entscheidenden Nachteil hat: Fliegt der Spieler mit seinem Space-Cruiser unter eine über dem Spielfeld schwebende Ebene – und das ist extrem häufig von Nöten – so sieht man weder ihn noch irgendwelche Feinde. Ergo: Der Tod ist fast schon vorprogrammiert.

Sehr entäuscht hat mich



Fast ein Hit.

der Sound und die FX. Es handelt sich zwar um die selben Kompositionen wie bei der Heimcomputerversion, doch wurde einiges seiner Peppigkeit eingebüßt. Was auf dem Amiga noch begeisternd schwungvoll und motivierend klang, plätschert jetzt nur noch so vor sich hin. Schade – gerade von Rob Hubbard hätte ich etwas (viel) mehr erwartet. Vor allem die phantastisch atmosphärische, sehr traurige „Game Over"-Musik, die es mir sehr angetan hatte, besitzt nichts mehr von ihrer Faszination. Schade drum, denn ansonsten kann Battle Squadron wirklich fesseln, auch, wenn es einen Hit-Stern nicht mehr „verdient" – meiner Meinung nach. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

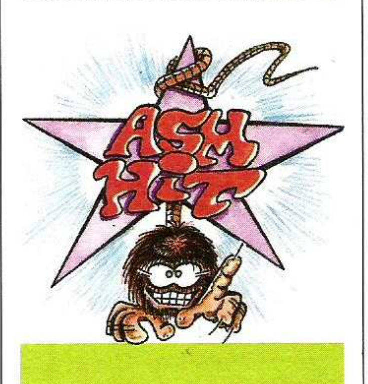
Konsolen



JOHN MADDEN FOOTBALL

System: Sega Megadrive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

..so mag einer deutschen Seele die Grundmaxime des Footballs erscheinen, aber Football ist mehr als nur einfach den Gegner umzuholzen und den Ball in die Endzone zu tragen. Um es gleich vorweg zu nehmen, ohne eine gründliche Vorbildung in Sachen Football wird einem dieses Game sicher nicht viel Freude machen, da man mit all den Möglichkeiten, die einem zur Verfügung stehen, nichts anfangen kann. Zu allererst steht die Entscheidung ins Haus, welches Team man zu spielen gedenkt. Hierbei stehen alle großen amerikanischen Mannschaften zur Auswahl, wobei jedes Team Stärken und Schwächen aufweist. Auch kann die Spielzeit, entweder fünf oder fünfzehn Minuten, eingestellt werden. Außerdem kann man wählen, ob man ein reguläres Saisonspiel, ein



»American Football par excellance – JOHN MADDEN!«

Brutal . . .

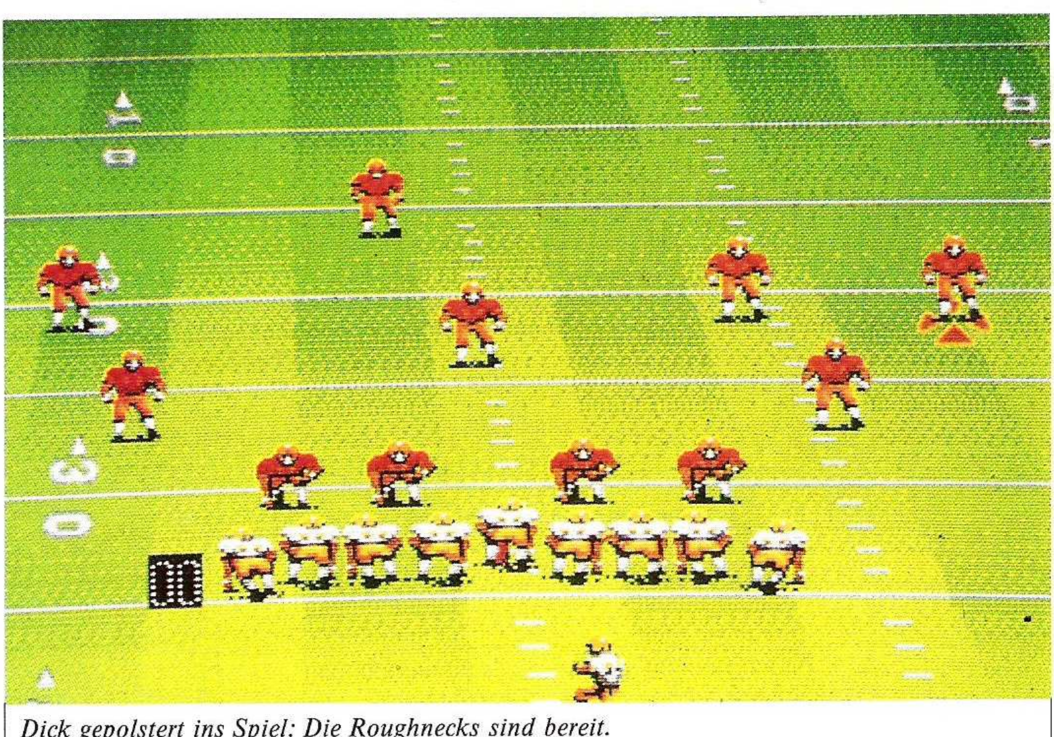
Playoff oder ein Sudden-Death-Turnier spielen möchte. Klar, man kann alleine gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler aus Fleisch und Blut antreten.

Da sitz ich nun mit meinen Footballkenntnissen aus dem Kabelfernsehen und muß mir jetzt einen Angriffsplan entwerfen, der es meinem Team ermöglicht, in höchstens drei Versuchen mindestens zehn Yards Raumgewinn zu erzielen. Das Huddle, will sagen: die Besprechung des nächsten Spielzuges, gestaltet sich in Form der Eingabe über Stick und Tasten. Hierbei muß man sich möglichst schnell und von seinem Mitspieler unbeobachtet für den nächsten Spielzug entscheiden. Unbeobachtet deshalb, damit der Gegner keine Gegenmaßnahmen ergreifen kann. Dann erfolgt der sogenannte Snap, das heißt soviel wie Anstoß. Hierbei wird der Ball auf den Quarterback zurückgespielt, der dann zum Beispiel die Receiver, das sind die Fänger, zu bedienen hat. Aber wozu erzähl ich das eigentlich alles, ist doch die verehrte Leserschaft in zwei Lager gespalten: die Footballkundigen, die von solchen Erklärungen nur gelangweilt werden, und die Footballunkundigen, die sowieso einer umfassenden Anleitung bedürfen. Allen Kundigen sei nur gesagt, daß die Spielzüge wie im richtigen Spiel verlaufen und eine große Zahl von verschiedenen Spielentwicklungen zulassen. Die Unkundigen muß ich aufs Kabelfernsehen und auf die Anleitung zum Game verweisen. Ohne ein paar Spezialbegriffe kann ich jedoch die vielen Optionen nicht besprechen.

So sind zum Beispiel alle Arten von Lauf- oder Paßspiel, Handoffs und so weiter möglich. Auch wenn der Spieler sich im Laufe des Spieles auf der Verteidigerseite wiederfindet, hat er viele Möglichkeiten, diese zu organisieren. Fünf verschiedene Aufstellungen, die noch in Cover, Read und Control unterteilt sind stehen zur Auswahl. Auch für einen Puntblock, oder Fieldgoalblock sowie Kickoff kann man sich entscheiden, wenn der Spielverlauf es erfordert. Je nach gewählter Aufstellung kommen dann auch andere Spieler auf den Platz.

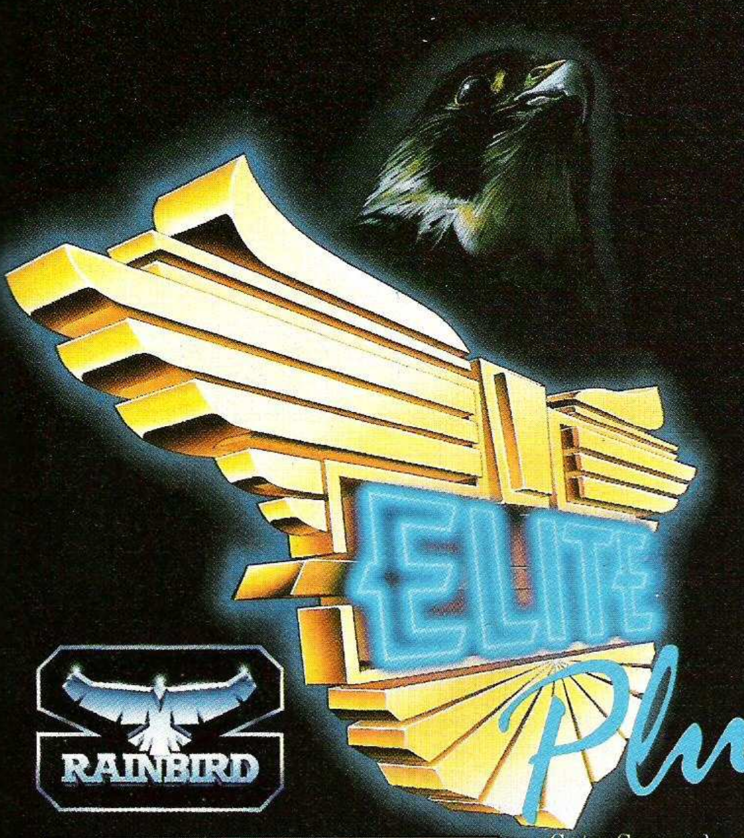
Die Grafik, der Sound, die Animation sind von überragender Qualität und vermitteln einem den Eindruck, live dabei zu sein. In Verbindung mit der hohen Realitätsnähe kann dieses Game sicherlich auf längere Zeit begeistern, nicht zuletzt auch deshalb, weil man sich erst mit den Feinheiten dieser Sportart auseinandersetzen muß. Allen Footballfans und denen, die es noch werden wollen, kann man dieses Spiel nur empfehlen. ■

Dirk Fuchser



Dick gepolstert ins Spiel: Die Roughnecks sind bereit.

Grafik/Animation	11
Sound	11
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Gut, besser, am besten!

elite, *die, -n <franz.>: Auslese der Besten*
plus *das; -,: Mehr, Überschuß, Vorteil, Gewinn*





Gute Games kommen und gehen, die besseren bleiben eine Weile, die besten bekommen Prämien und Auszeichnungen. Aber nur eines trägt den Namen Elite. Mit Recht.

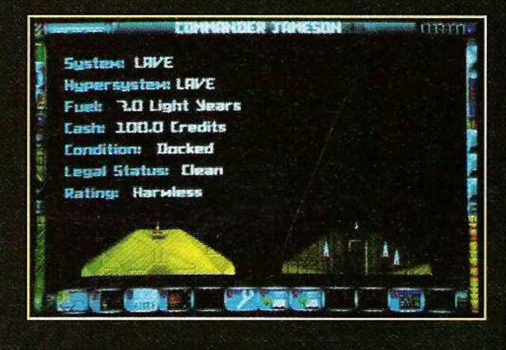
In der Geschichte der Computerspiele erscheint sein Name ganz in der Frühzeit. Und taucht wieder auf. Und immer wieder. Generationen haben es gespielt, manche sind als siegreiche Elitekämpfer hervorgegangen, aber niemandem ist es je langweilig geworden.

Die originelle Mischung aus Entdeckungsfahrt im All, abenteuerlichen Handelsgeschäften und spannenden kämpferischen Auseinandersetzungen hat unzählige Anhänger gefunden und zahlreiche Nachahmer. Millionen von Spielstunden sind darin investiert worden. Und jetzt wird dieses beste aller Spiele noch besser.

Rainbird hat die IBM PC kompatible Version mit den neuesten Errungenschaften der Technologie aufgerüstet, denn immerhin hat sich seit der Entstehung von Elite einiges getan:

Verblüffende 3-D-Grafik in EGA-, VGA- und MCGA-Modi machen die kosmischen Kämpfe noch realistischer, die neu entwickelte icon-gesteuerte Schnittstelle beschleunigt die Handelstransaktionen, das Einsammeln von Informationen und das Lesen der Karten; die Unterstützung der Ad-Lib und der Roland Sound-Karten machen das Leben im All auch zu einem akustischen Hochgenuß... und die brandneuen Einsätze ziehen die Grenzen der unermeßlichen Spielfläche noch weiter.

Das klassische Rezept, das sich über sechs Jahre lang bewährt hat, bleibt dasselbe: die neuen Ingredienzen intensivieren den Geschmack und erhöhen den Genuß: kein Games-Feinschmecker darf sich das entgehen lassen. Elite Plus.







Elite Plus wird für IBM PC und Kompatible für £ 34.99 erhältlich sein.
Die Originalversionen von Elite sind zum Preis von £24.99 nach wie vor für Atari ST und Commodore Amiga zu haben.

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. Tel: 0666 504326



F-ZERO

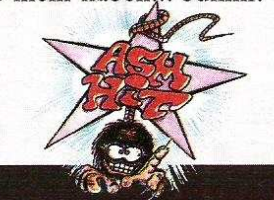
System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** knapp 200 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** **ECS, München**

Ein Rennspiel, wie es noch keines gab, könnte schon bald die geneigten SUPER FAMICOM-User beglücken. F-ZERO kommt mit voller Wucht und bringt den ganzen Fun, den man bei diesem Genre haben kann.

Worum es geht? Im Grunde genommen handelt es sich um ein futuristisches Autorennen mit ein paar Schikanen hier und ein paar Schikanen dort – und das Ganze technisch brillant verpackt. Nichts ruckelt und nichts flackert, wodurch man ein wenig die wahnsinnige Power von Nintendos neuer Konsole erahnen kann.

Zu Beginn der ganzen Geschichte schaut man erstmal, ob man lieber üben geht, oder gleich in den Rennmodus einsteigt. Entscheidet man sich für Ersteres, wählt man sich einen von vier Düsenflitzern sowie einen Konkurrenten, gegen den man die Trainingsrunde bestreiten will. Wer zu feige ist, kann aber auch ohne Gegner bloß probefahren und die Gegebenheiten der Strecke, sowie die Eigenheiten der diversen Flitzer austesten. Hat man davon genug, geht's hinaus in die rauhe Welt des Rennens!

Neben den normalen drei Konkurrenten tummeln sich blöderweise zusätzlich einige Dummy-Wegblocker auf der Strecke, die man aber durch geschicktes Rammen (=Energieverlust bei beiden Fahrzeugen) beseitigen kann. Anstatt an den Boxern stoppen zu müssen, kann man bei F-Zero mit voller Geschwindigkeit (um die 450 km/h) über ein auf jeder Strecke installiertes Energiefeld fahren, was ein 'Tankschiff' auf den Plan bringt. Sollte man mal keine Energie mehr haben... bumm!



»Ein Rennspiel, wie es noch keines gab!«



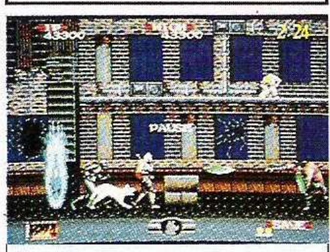
F-ZERO

Desweiteren haben die Strecken alle Features, die man sich wünschen kann. Sprungschanzen, Minen, Verengungen und Kreisel sind nur einige der Überraschungen, die einen in den höheren Levels erwarten – ganz zu schweigen von der Qualität der feindlichen 'Fahrer'.

Kurz und gut: Bei F-Zero stimmt einfach alles. Die Grafik ist rasant, der Sound (Musik & FX) stimmig und motivierend. Das Heulen der Düsen kommt total gut rüber! Rennfreaks werden an diesem Game eine Menge Spaß haben. Auch wenn der Preis etwas schmerzt; es lohnt sich auf jeden Fall! ■

Uli

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Shadow Dancer



SHADOW DANCER

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

SHADOW DANCER - klingt nach Geheimnis und Geschmeidigkeit.

Ein Geheimnis sollte das neue Game von ECS nun wirklich nicht bleiben, aber mit Geschmeidigkeit hat es in gewisser Weise schon was zu tun. Denn: Die Grafiken sind gut gelungen, die Animationen tadellos und das Scrolling ist eben sehr *geschmeidig*.

Der Typ namens Shadow Dancer hat echt 'nen üblen Job erwischt! Aber vielleicht könnt Ihr ihm ja helfen, diese Maloche besser zu bewältigen? Er muß nämlich jene Leute retten, die von den bösen, bösen Terroristen als Geiseln genommen wurden. Da dies nicht gerade eine sehr angenehme Lage für die Festgehaltenen ist, sollte man sich mit der Befreiung schon ein bißchen beeilen.

Drei Minuten Echtzeit stehen hier pro Stage zur Verfügung. Ein Level besteht aus insgesamt drei Stages, wobei in der dritten das Zusammentreffen mit dem jeweiligen Endgegner erfolgt. Allerdings muß ich gleich bemerken, daß sowohl die einzelnen Stages als auch der letzte Fiesling einiges an Übung erfordern.

Die zu befreienden Geiseln sind nicht in einem Raum oder einem Haus versteckt, sondern werden von den Terroristen auf der Straße, auf Brücken, hinter Bauzäunen oder Mauervorsprüngen festgehalten. Leider ist es nicht damit getan, den jeweiligen Geiselnehmer zu erledigen. Denn ganze Horden von irgendwelchen Kämpfernaturen warten nur darauf, daß der Dancer ihnen zu nahekommt. Hierfür sind sie ganz unterschiedlich bewaffnet. Entweder benutzen sie nur ihre bloßen Fäuste oder Pistolen, aber auch säbelschwingende und Bumerang-werfende Charaktere sind keine Seltenheit.

Der Dancer selbst steht natürlich auch nicht gerade am schlechtesten da. Er kann gehen (links, rechts), springen, treten, mit dem Säbel säbeln oder schießen. Je nachdem, wie viele Geiseln er schon aus ihrer Not befreit hat, bekommt er Extrawaffen. Hiermit braucht er einen Gegner, der beispielsweise vorher drei Schüsse vertragen konnte, nur einmal zu treffen. Zusätzlich steht ihm ein schneeweißer Hund zur Verfügung, der sich auf Befehl (zwei Feuerknöpfe gleichzeitig drücken) über diverse Gegner hermacht.

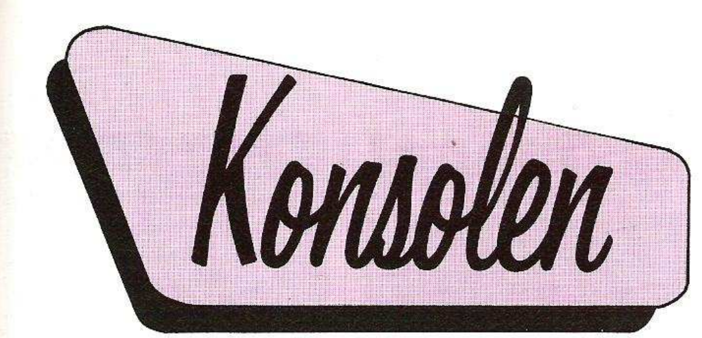
Das Zusammenspiel von Technik und Spielablauf ist wirklich sehr gut gelungen. Zusätzlich wird Abwechslung durch verschiedene Zwischenlevel eingebracht. Von Monotonie kann keine Rede sein; Im Gegenteil, der Spielspaß bleibt auf Dauer erhalten. Deshalb meine ich, Shadow Dancer hat den Hitstern wirklich verdient! ■

Sandra Alter

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10



»SHADOW DANCER – stellt andere eiskalt in den Schatten!«



DIGITALER MÜLL



LEGION

System: PC-Engine, **empf,**
VK-Preis: ca. 120 DM,
Hersteller: Reno, Japan,
Muster von: EC Electronics, 8000 München.

Auf einem kleinen, handlichen Silberling präsentiert RENO sein neuestes Machwerk für die kleine, handliche PC-Engine. Und da unsere heißgeliebte Engine nun mal hervorragend für Action-Spiele geeignet ist, entpuppt sich auch LEGION


Schon mal dagewesen . . .

als Vetreter jener Ballerspiele, die mit dem erfolgreichen Nullachtfuffzehn-Konzept quasi aus der Retorte geschaffen werden.

So bedient sich Reno ganz ungeniert bei der Konkurrenz und läßt ein bißchen R-Type-Feeling aufkommen, sobald die CD auf Touren kommt. A propos CD: Wie bei jedem CD-Game für die PC-Engine, so bietet auch Legion viele Sounds und Sprachausgabe nebst ausuferndem Bilder-Intro direkt von der CD.

Damit hätten wir auch schon fast alle Vorzüge von Legion aufgedeckt, denn was sich sonst noch so im Spiel tut, ist glatt digitaler Müll. Die Grafik ist zum Beispiel katastrophal öde und besitzt witzlose kleine Sprites, die man sich echt in die Haare schmieren kann. Warum gibt's das Game überhaupt auf CD? Diese schnarchigen Levels hätte man ruhig auf die Modulkarte packen und das Ganze dann auch noch billiger verkaufen können. Eine wertvolle Geldanlage wäre Legion allerdings dann immer noch nicht, denn die Levels spielen sich echt frustrierend. Die vielen Continues machen es einfach, das Game durchzuzocken, obwohl zuweilen rattenscharf fixe Minisprites über den Screen jagen und das eigene Raumschiff in Luft auflösen. Was soll dieser Schwachsinn? Und warum kommen die Game-on-Sounds *nicht* von der CD? Und warum ist Kohl wieder Kanzler? Und warum schreibe ich immer noch über diesen Müll?

Also: Schluß jetzt.

Michael Suck

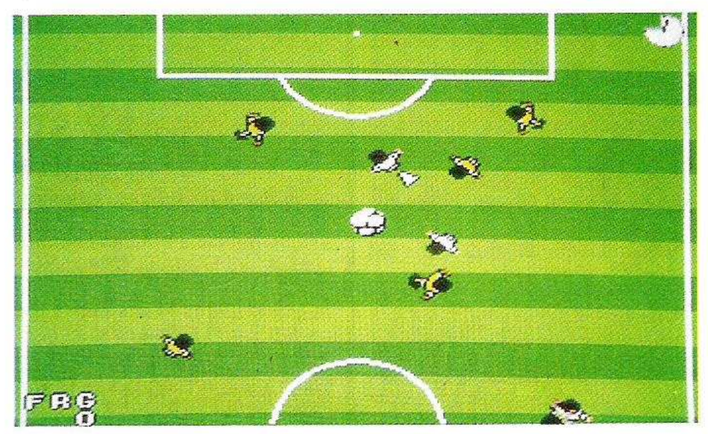
Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3



WORLD CUP ITALIA '90

System: Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin/Mastertronic, 2000 Hamburg.

Hau' rein – is' Tango!



Wer seine ganz persönliche „Mundial '90" austragen möchte und zudem ein SEGA MASTER zur Verfügung hat, dem könnte ich WORLD CUP ITALIA '90 empfehlen. Alle 24 Teams der Endrunde im Lande des Stiefels sind authentisch vertreten. Sogar die originale Gruppeneinteilung ist vorgenommen, so daß Deutschland auch hier, vorausgesetzt, Kamerun schafft doch den Sprung ins Finale, Weltmeister werden könnte. Vielleicht wäre dann ein Heftchen erschienen unter dem Titel „Meine raffiniertesten Tore – Roger Millar...

Zum Geschehen: Wie gesagt, suchen wir uns bei dieser WM ein Team unserer Wahl aus. Nun erfolgen zunächst die Gruppenspiele, die wir zu absolvieren haben.

Alle anderen Ergebnisse, schwachsinnig (kann man eigentlich nach der letzten WM gar nicht mehr so stehen lassen. . .) oder realistisch (siehe Anmerkung vor zwei Sekunden!) werden uns im Screen mitgeteilt.

Mit acht Akteuren wetzen wir über den Platz, um den starken Compi-Gegner das Fürchten zu lehren. Daß dies nicht immer hinhaut, werdet Ihr zu Beginn des Turniers als Greenhorns bald merken. Mit den Tasten „1" (u.a. Ball am Fuß; langer Pass) und „2" (u.a. Grätschen oder Kurz-Pass-Spiel) hat man genügend Möglichkeiten, um ins Spiel zu kommen. Übung ist – wie immer – auch hier das A & O.

Sicherlich ist W.C.I.'90 nicht gerade optimal in Szene gesetzt worden. Dafür ist der Bildschirmausschnitt zu klein oder die Männeken zu poplig. Dennoch: Ein gewisser Reiz geht von diesem Game aus; ein Funke, der auf den Heimfußballer überspringt. Gemessen an dem, was manch anderer Hersteller in puncto Soccer zu bieten hat, ist die SEGA-MASTER-Version durchaus brauchbar.

Allerdings ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Ebenso ist das „reale" Verhalten von Ball, Gegner und Mitspieler etwas merkwürden. Nur ein Beispiel: Beim Elfer-Schießen (plötzlich 30 WM-Teilnehmer?!?) stets in die Mitte zielen; der Compi-Keeper hechtet immer zu einer Seite..... *M.K.* ■

Grafik/Animation	7
Sound	1
Realitätsnähe	6
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Die Schul-Schiffe sind los!



RADARMISSION

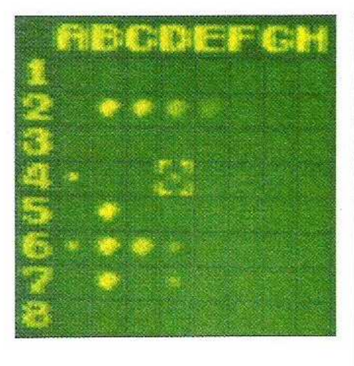
System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Vom Feinsten! Nach der Umsetzung von *Tetris* auf den Game Boy, folgt auch schon der zweite unverwüstliche Klassiker: „Schiffe versenken". Wollt Ihr dieses Game erwerben, müßt Ihr allerdings nach RADARMISSION fragen. Aber ob nun Radarmission, oder Schiffe versenken, ist doch völlig gleich. Fest steht jedenfalls, daß man sich damit einen schönen Zeitvertreib für endlos erscheinende Schulstunden zulegen kann.

In Radarmission sind sogar gleich zwei Spiele enhalten. Zum ersten ein Actionpart, in dem man vorbeifahrende Schiffe abballern muß. Hier stehen drei verschiedene Waffen und Level zur Verfügung. Der Actionpart ist von der Firma NINTENDO zwar lieb gemeint, aber wirklich interessant ist wohl doch nur der Strategieteil des Games.

Und bei der Gestaltung eben dieses Strategieteils hat man sich sehr viel Mühe gegeben. Wer von Euch das gute alte *Battle Ships* kennt, wird überrascht sein, wie ähnlich das neue Radarmission dem Vorgänger ist.

Zu Anfang muß erst einmal die Brettgröße, Waffen und der befehlshabende Offizier ausgewählt werden. In Sachen Brettgröße hat man drei zur Auswahl: acht mal



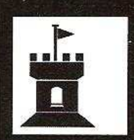
acht, zehn mal zehn oder zwölf mal zwölf Kästchen.

Weiterhin kann man die „Near Missiles" an- oder ausstellen. Diese Dinger bekommt man immer einmalig und zufällig. Sie sind irgendwo auf dem Spielfeld versteckt. Beim folgenden Spielzug eingesetzt, haben sie dann eine sehr durchschlagende Wirkung – allerdings nur, wenn man ein Schiff trifft. Auf diese Art und Weise wird nämlich das gesamte Bootchen mit nur einem Schuß versenkt.

Der „Lucky Shot" ist natürlich ebenso nicht von der Hand zu weisen. Auch ihn bekommt man zufällig (deshalb heißt er ja auch so – Glückstreffer). Jedenfalls besteht der „LS" aus fünf einzelnen Schüssen, die feststehend in Kreuzchen-Form angeordnet sind. Damit kann natürlich schon mal einiges abgedeckt werden. Dies solltet Ihr nun auch endlich tun, denn mehr gibt's zu diesem Game nicht zu sagen.

Also, dann fröhliche Schulstunden mit Radarmission. Und immer dran denken, den Ton nicht zu laut zu stellen. Falls es Euer Pauker doch merkt und meckert: Gruß und Kuß von mir, und er soll sich nicht ins Hemd machen! *sat* ■

Grafik	9
Anleitung	?(jap.)
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



THE DARK HEART OF UUKRUL

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Broderbund, Kalifornien, USA, **Muster von:** Computer Adventure World, 318 Kensington, Liverpool L7-OEY, England.

Herzloser Finsterling

BRODERBUND schlägt wieder zu. Nach den *Carmen Sandiego*-Krimis und dem märchenhaften *Prince of Persia* versuchen sich die Kalifornier jetzt an Rollenspielen. Klar, daß zuerst der PC-Markt bedient wird. DARK HEART OF UUKRUL wird mit 74-seitigem Handbuch und beiden Diskettenformaten geliefert – und spielt sich so schön gruselig wie es klingt.

Dem bösen Uukrul wurde es auf der materiellen Ebene zu ungemütlich. So trennte er seine Seele vom Körper, versteckte sein Herz tief in der Bergstadt und entschwand in die Astralebene. Um das Land Eriothe zu befreien, muß der böse Geist aber endgültig besiegt werden. Ihr müßt nun nach bester *Dungeon-Master*-Manier mit vier vorgegebenen Charakteren durch die 3-D-Welt stapfen, um das Herz zu finden und ... aber das entdeckt lieber selbst!



»Adventure vom Feinsten – ein Muß für Rollenspieler!«

Die Eigenschaften Eures Paladins, Magiers, Klerikers und Kämpfers ergeben sich, ähnlich wie bei den neueren *Ultimas*, aus Euren Antworten auf eingangs gestellte Fragen. Magier und Kleriker benutzen eigene Ringe und Psychic bzw. Virtue Points zum Zaubern. Während Kleriker einen von vier Göttern anrufen können, wirken magische Ringe direkt auf Feuer, Frost, Heilung, Schutz und Wissen. Auch Paladine haben begrenzte Heilkräfte.

Im Labyrinth gibt es einen Marktplatz, in dem Ihr Vorräte aufstocken könnt. Zufluchtsstätten erlauben eine heilsame Rast und das Lagern lästiger Gegenstände. Den Spielstand könnt Ihr überall speichern.



Eure Party bewegt Ihr mittels Tasten. In manchen Situationen stehen Menüs mit speziellen Befehlen zur Verfügung. So könnt Ihr Treppen hoch-und heruntersteigen, an Türen horchen und Wände oder Gänge absuchen. Im Kampfmodus schaltet die Darstellung um, und Ihr seht außer den Beteiligten ein Porträt des oder der angreifenden Monster. Erfahrungspunkte werden fair verteilt – wer mehr Monster erlegt hat, bekommt mehr Punkte.

Obwohl es jede Menge ruppiger Kämpfe gibt, mangelt es nicht an Denkfutter. Diagramme, rätselhafte Inschriften und schicke Items halten Euch lange in Atem. Besonders unter VGA recht ansehnlich, besticht Uukrul auch durch seine schöne Präsentation und das ausgezeichnete Automapping. Ein fabelhafter Rollenspiel-Einstieg für Broderbund! ■

Paul Rigby/Eva Hoogh

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10



Im Rausch der Farben

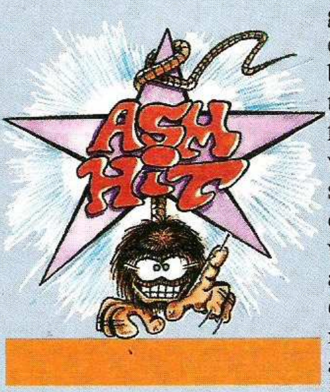


STELLAR 7

System: PC, empf. VK- **Preis:** ca. 80.- DM, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

An Bord der besten Kampfmaschine, die jemals auf der Erde gebaut wurde, muß der Spieler seinen Heimatplaneten gegen den drohenden Angriff von Gir Draxons Armada verteidigen. Eine „neue“, aber keinesfalls originelle Story, die sich die Jungs von DYNAMIX für ihr neuestes Produkt STELLAR 7 haben einfallen lassen. Aber wie soll man ein Action-Game sonst aufziehen? Die Ausführung jedoch ist brillant, schnell, und wie schon der Überschrift zu entnehmen ist, ein Rausch der Farben. Kaum auf der Oberfläche des Planeten, auf dem Teile der die Erden bedrohenden Armada stationiert sind, angekommen, steht man schon mitten im Schlachtgeschehen. Es gilt, eine größere Zahl unterschiedlichster Feindfahrzeuge zu eliminieren. Diese Fahrzeuge sind alle sehr schön und mit vielen Details in Szene gesetzt. Nichtsdestotrotz hat das Spiel ein ungeheueres Tempo. Hohe grafische Qualität muß also nicht unbedingt auf Kosten der Spielgeschwindigkeit gehen. Das Spielgeschehen erinnert an eine Kreuzung aus *Starglider* und *Battlezone*, nur daß die Ausführung um einiges besser und die Grafik gefüllt ist.

Steuerprobleme bei der Bedienung über Tasten oder per Stick kennt dieses Programm ebenfalls nicht. Dreht man den „Raven“, wechseln die Ansichten, ohne eine Spur von Ruckeln oder ähnlich unerfreulichen Dingen. Das Spiel kommt mit einer knappen Anleitung daher, die aber alle Features des Programms ausführlich genug erklärt, leider nur in Englisch. Zur Ausstattung gehören ebenfalls 5 1/4- und 3 1/2 Zoll-Disketten. Die Installation ging schnell und problemlos vonstatten. Zwischen den einzelnen Levels, oder Missionen, bekommt man natürlich auch noch ein paar Bilder zu sehen, die auch sehr hübsch gemacht sind. Und noch ein, wie ich finde, lobenswertes Detail am Rande: Der Hersteller verzichtet auf trügerische Bilder auf der Verpackung, sondern hat auf dem Cover einen vernünftigen Screenshot abgebildet.



»STELLAR 7 – Action von hoher technischer Qualität!«

Doch nun zurück zum eigentlichen Spiel: Sich schnell zu bewegen, nicht auf der Stelle zu stehen und präzises Zielen, kann ich dem Handbuch als Tips entnehmen. Und richtig, bei Befolgung dieser Ratschläge erhöht sich die Überlebenszeit gewaltig. Außer der, für diese Art von Kampfmaschinen üblichen, Hauptwaffe stehen auf Tastendruck auch noch ein paar andere Goodies zur Verfügung: Eine Art Tarnkappe, kurzzeitiges Dauerfeuer, Turboschub und Minen, um nur einige zu nennen. Die Bedienung ist von dem Moment, in dem man die Belegung der Tasten auswendig beherrscht, sehr vorteilhaft: Mit der rechten Hand wird die Bewegung gesteuert, mit Links erfolgt dann die Waffenwahl und das Abfeuern der Bordwaffen. Hat man alle mobilen Truppenteile des Gegners auf einem Planeten abgeschossen und auch den dann zur Verstärkung der Armada eingesetzten „Wächter“ erledigt, dockt man an ein Warp-Modul an und wird auf den nächsten Planeten verfrachtet. Das die Erfüllung der Aufgabe von Planet zu Planet schwieriger wird, versteht sich wohl von selbst.

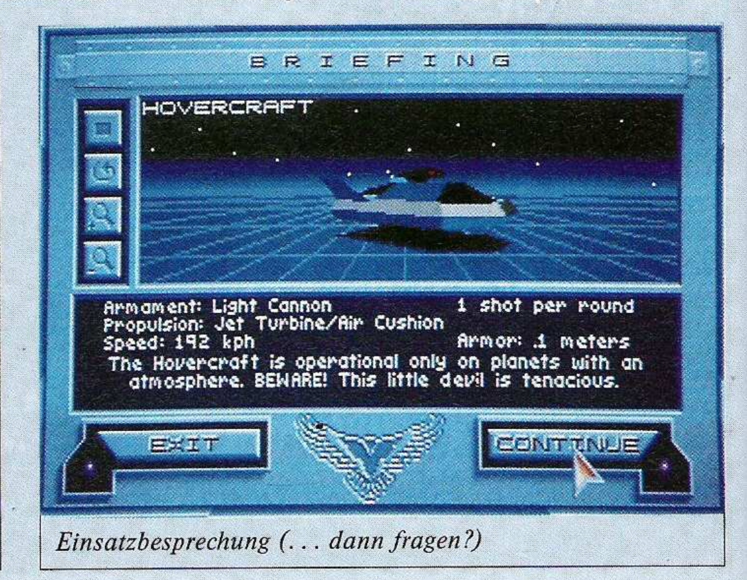
Summa sumarum ein Action-Game, das man, ob seiner hohen technischen Qualität und seines für PC-Programme erfreulich günstigen Preises, wirklich empfehlen kann. Mir jedenfalls hat es sehr gut gefallen.

Dirk Fuchser

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10



Ho, ho – zum Angriff (erst schießen, ...)



Einsatzbesprechung (... dann fragen?)

Vauacht auf Abwegen



CAR-VUP

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Core Design, U.K., **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Jump-and-Run-Games sind einfach nicht tot zu kriegen. Genau auf dieses Spielprinzip haben sich die Macher von CORE DESIGN in dem Game CAR-VUP besonnen. Ein kleines rotes Auto lebte bisher rundum zufrieden in einer Comic-Welt und freute sich seines Blechlebens. Alles war schön bunt und lustig und überhaupt, bis eines Tages der fiese Captain Grim beschloß, die wunderbare Comic-Welt in eine endzeitmäßige zu verwandeln. Jetzt ist es vorbei mit dem Dolce Vita der gummibereiften Kasperkiste. Plötzlich rasten alle aus. Die Ölfässer laufen Amok und die Planierraupen rasen wild durch die Gegend, um nur einige Unbilden zu nennen. So bleibt dem Comic-Car nichts anderes übrig als sich auf den Weg durch die 48 Level zu machen, allen Nasties aus dem Weg zu gehen bzw. selbige zu vernichten, um am fernen Ende der Cartoon-World den elenden Captain Grim zu stellen und zu eliminieren. Das wäre ja alles nicht so schlimm, wenn Arnie (so heißt der mobile Held) nicht zusätzlich noch sämtliche Plattformen mit seinen Niederquerschnittsreifen abfahren müßte, um sie einzufärben. Da heißt es springen, hüpfen, sammeln und rammeln (letzteres mehr im Sinne von andotzen, he he). Glücklicherweise können gelegentlich Symbole aufgenommen werden, die z.B. einen Schutzschild erzeugen oder den Wagen schneller wenden lassen. ■

Cruiser



Arnie mit Doppelvergaser und Rennslick

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

GREAT!



BIG BOX

System: C-64-Diskette, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Beau-Jolly, **Muster von:** Schuster-Elektroniks, 4620 Castrop-Rauxel.

BEAU-JOLLY, erst kürzlich durch die starke *Power Pack*-Compilation für den Amiga positiv in Erscheinung getreten, hat nun auch etwas Feines für den C-64 zu bieten: BIG BOX heißt das Ganze und beinhaltet 30 Games aus beinahe jeder Episode des C-64-Daseins. Da ich nicht jedes dieser Games beschreiben kann, hier nur eine Auflistung aller Spiele:

Ghostbusters, Enduro Racer, Hacker, Big Trouble in Little China, Wonderboy, Championship Football, Guadal Canal, Aliens, Spindizzy, Rampage, Corporation, Explorer, Ace 2088, Championship Basketball (Two-on-Two), Super Sprint, Knightmare, Galactic Games, Real Ghostbusters, Gee Bee Air Rally, Championship Baseball, Dandy, Mermaid Madness, Star Raiders II, Park Patrol, Prodigy, Incredible Shrinking Sphere, High Frontier, Firetrap, Super Hang-On und last but not least Karnov.

Hervorragend finde ich Ghostbusters, Hacker, Spindizzy und Championship Basketball, der Rest bewegt sich von „gut" bis „böse". In Anbetracht der Fülle an Programmen und dem recht niedrigen Preis kann diese Spielesammlung allerdings nur empfohlen werden: Es ist für jeden etwas dabei und sei es nur aus Sammlergründen! ■

Hans-Joachim Amann

Gesamtnote 9

Soccer made in Italy



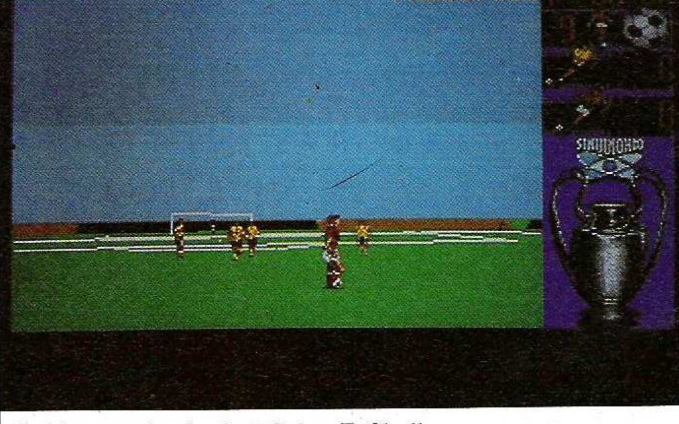
I PLAY 3D-SOCCER

System: Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC (5.25"/ 3.5"), C-64 (Kass./Disk), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark (16bit); C-64 ca. 50 Mark (Disk), ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Simulmondo, Bologna, Italien, **Muster von** Simulmondo.

Wenn jemand etwas von Fußball versteht, dann sollten es (unter anderem) die Italiener sein. Denn nicht viele andere Nationen sind so erfolgsverwöhnt, zugleich aber auch so fußballbegeistert wie die Südeuropäer. Dieses ist die eine Seite der Medaille, man sollte jedoch auch nicht einen Blick auf die Kehrseite derselben vergessen. In puncto Programmierung und Software-Entwicklung nämlich haben sich die Italiener bisher nicht besonders hervorgetan. Grund genug also, auf das neue Kikkerspektakel I PLAY 3D SOCCER des italienischen Herstellers SIMULMONDO gespannt zu sein.

Eines gleich vorweg: Der Titel 3D-Soccer trifft den Nagel auf den Kopf. Simulmondo hat nämlich, ähnlich *Microstyle* bei seinem *International Soccer Challenge,* eine Kameraführung aus der Sicht des agierenden Spielers gewählt. Das bedeutet, daß sich das Objektiv an die Fersen des zuvor ausgewählten Kickers heftet; der Effekt ist eine, insgesamt gelungene, 3D-Perspektive, die das *Microstyle*-Vorbild womöglich noch übertrifft. Allerdings wird durch diese Art der Spielfelddarstellung die Orientierung enorm erschwert, so daß man keinesfalls auf das Einschalten des schon von *Kick off* her bekannten Scanners verzichten sollte. Dies vereinfacht die Angelegenheit entscheidend, obwohl ein geplantes Vorgehen auch so noch oftmals reine Glückssache bleibt.

Vor dem Vergnügen kommt die Arbeit. Bei 3D-Soccer hat dieser, inzwischen sicherlich überholte, Sinnspruch noch seine volle Berechtigung. Vor jeder Partie nämlich müssen die Mannschaften ausgewählt werden, und sodann folgt die Beantwortung einer Sicherheitsabfrage. Diese Prozedur muß vor jedem neuen Spiel wiederholt werden, ebenso wie die Festlegung der Spielgeschwindigkeit, des Schwierigkeitsgrades, des Ein- oder Zwei-Spieler-Modus' und dergleichen mehr. Simulmondo, das hättet Ihr uns ersparen können!



Leider nur durchschnittlicher Fußball.

Aufatmen kann man, wenn diese Mühsal endlich überstanden ist. Die optische Darstellung des Spielgeschehens geht nämlich durchaus in Ordnung. Zwar ist die Animation der Spieler nicht unbedingt flüssig, dafür sind die Spielzüge und Aktionen insgesamt recht schnell. Hier, im Spiel, kann man auch einige neuartige Features anwenden, die 3D-Soccer grundsätzlich von anderen Fußballspielen unterscheiden. So kann man das Feld beliebig zoomen und sich nach Spielende die ganze Partie – wenn man will, inklusive Verlängerung und Elfmeterschießen – noch einmal anschauen. Und dies entweder im Zeitraffer oder in der Slow Motion. Beides läßt sich über die Plus- bzw. Minustaste stufenlos einstellen. Kopfbälle, Freistöße (mit Mauer) und Fallrückzieher können ausgeführt werden, auf einen Ligamodus hingegen hat Simulmondo bedauernswerterweise verzichtet.

So ist 3D-Soccer ein Spiel, dem es an Ideen nicht mangelt. Die technische Ausführung jedoch läßt Wünsche offen. Das Problem ist wohl, daß sich Simulmondo zuviel vorgenommen und dabei der Spielbarkeit des Programms zu wenig Beachtung geschenkt hat. Schade um ein Game, das in den Ansätzen vielversprechend, in der Realisierung jedoch nur durchschnittlich ist. Dennoch, über ein Update sollte Simulmondo nachdenken. ■

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

„Down Under" ...



TERRAN ENVOY

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA, getestet), Amiga (reingeschaut), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Stratagem Games, **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

... ist bei TERRAN ENVOY angesagt, dem neuesten Produkt des in hiesigen Breitengraden unbekannten Herstellers STRATAGEM GAMES. Der in Australien angestammte Strategiespezialist entführt den Spieler wieder einmal in futuristische Gefilde. Als Gesandter der Erde, sprich: als Terran Envoy, werdet Ihr nämlich von den „Ubbermenscha", einer intelligenten Rasse, beauftragt, ein mysteriöses Wesen zu eliminieren, welches das gesamte Universum zu bedrohen scheint.

Schnell erweist sich Terran Envoy als ein gnadenloser Wettlauf gegen die Zeit, in dem es gilt, erst einmal die Identität jener Kreatur ausfindig zu machen und sie dann anschließend zu vernichten. Zu diesem Zwecke schippert der Spieler von Sonnensystem zu Sonnensystem, ständig auf der Suche nach informationsträchtigen Aliens sowie diversen Kristallen, denen in diesem Game eine entscheidende Rolle zufällt.

Alles in allem entpuppt sich Terran Envoy jedoch als ein recht langatmiges Strategiespielchen, in dem kaum Abwechslung ansteht.

Die Grafik fällt, egal, ob nun IBM oder Amiga, nur in die mittlere Kategorie, da sie nur wenig Feinheiten zu bieten hat. Gleiches gilt für die mageren Soundeffekte. Etwas unhandlich geriet zudem die Steuerung. Fazit: Sowohl in puncto Gameplay als auch Technik konnte Terran Envoy in keiner Weise überzeugen, viel zu einfältig wurde dieses Spiel programmiert ■

Torsten Blum



Mäßiges aus Australien.

Grafik	6
Anleitung	7
Spielaufbau	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Kein Albatross, aber ein gutes Par



TOURNAMENT GOLF

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Elite Systems Limited, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castop Rauxel.

Gar nicht in das landschaftliche Winterbild paßt das von MOTIVETIME programmierte und von ELITE SYSTEMS LIMITED herausgebrachte TOURNAMENT GOLF. Dafür aber umso besser in das gute, alte Laufwerk unseres ebensoalten und guten STs. Wer nach dem Einladen des Games denkt, er habe es schon einmal irgendwo gesehen, der liegt ganz richtig, denn: Erstens gab es das Spiel in der Spielhalle und zweitens vor geraumer Zeit für das Sega Mega Drive (japanische Version *Super Masters*; vor kurzem erschienene englische Fassung *Arnold Palmers Tournament Golf*).

Für ein bis zwei Spieler garantiert Tournament Golf viele Stunden des Vergnügens auf dem Grün. Leider kann der eingebaute Tournament-Modus nur allein gespielt werden. Selbstverständlich gilt hier – wie auch beim Zwei-Spieler-Modus – die Strokeplay-Variante, wer also nach dem 18. Loch die Nase vorn hat, sprich, die wenigsten Schläge für den gesamten Kurs benötigte, ist Sieger.

Im Turnier-Modus spielt der Hobbygolfer gegen 15 andere Spieler, die allesamt vom Computer übernommen werden. Eine Saison dauert über 12 Turniere, die auf drei verschiedenen Kursen auf drei verschiedenen Kontinenten ausgetragen werden. Nämlich im Land der Ketchups, auf der „Insel", die nun keine mehr ist, und im Lande der aufgehenden Sonne. Bei jeder Runde geht's um Preisgelder, bessere Schlägerarten (drei verschiedene), Erfahrung und bessere Caddies.

Jedes Loch wird während des Spiels nachgeladen, was aber recht fix geht. Vor allem der schnelle Bildschirmaufbau hat es mir angetan. In der linken Hälfte des Screens sieht man eine Kursübersicht von oben, der Rest zeigt ihn mitsamt Golfer und Caddy aus der Sicht eines Kameramanns von hinten. Desweiteren werden einige Windows eingeblendet, die alle wichtigen Informationen beinhalten. Sechs kleine Icons, die per Maus angeklickt werden, dienen der Schlägerauswahl, Beinstellung, Wind usw.

Geschlagen wird wie (fast) immer: Ein Balken, an dem eine kleine Markierung hochläuft, spiegelt die Schlagstärke wieder; daneben befindet sich ein kleinerer grüner Balken, der den Schlagpunkt am Ball bestimmt. Per Mausklick werden die gewünschten Parameter bestimmt. War die Einstellung gut, darf man den Flug des Balles verfolgen. Erreicht der Ball das Grün, so wechselt die Ansicht auf Vogelperspektive um.

Die Grafik ist, wie bereits erwähnt, toll gelungen und praktisch der des Mega Drives nicht unterlegen. Sie ist sowohl sehr detailiert, als auch fix im Aufbau. Auch die Soundkulisse ist gut gelungen: Menschenmengen raunen, Hunde bellen, Vögel zwitschern. Das gab's beim Mega Drive nicht, dafür wurden die „Halbzeitgags" weggelassen, die nach dem neunten Loch erschienen. Nicht schlimm, aber schade. Die Steuerung via Maus ist problemlos, die über Joypad der Konsole natürlich komfortabler.

Eigentlich gibt es technisch nichts an Tournament Golf auszusetzen, es ist in allen Belangen hervorragend. Doch drei entscheidende Punkte stören mich gewaltig: Man kann Turnierstände nicht abspeichern!!! Beim Sega war dies durch ein Paßwortsystem möglich, beim ST gibt's nicht einmal dies, obwohl es nach einem Screenshot in der Anleitung dargestellt wird. Zu dumm, denn wer hat schon die Zeit und Ausdauer, 216 Löcher am Stück durchzupowern? Der zweite Punkt ist, daß in der Anleitung was von Matchplay für ein oder zwei Spieler steht. Pustekuchen, diese Option fehlt einfach in der ST-Version, obwohl ebenfalls auf dem Screenshot zu sehen. Zu schlechter Letzt gibt es noch zwei nette Bugs, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Erstens: Möchte man schlagen, kann es passieren, daß der Ball einfach senkrecht in die Luft zischt und auf der gleichen Stelle wieder landet. Mit jedem Schläger ist dies dasselbe, es ist, als sei eine unsichtbare Mauer vor dem Golfer. Verändert man geringfügig die Schlagrichtung, so funktioniert das Ganze wieder tadellos. Zweitens: Es kann passieren, daß es auf Grüns sogenannte „Roughs" gibt, direkt neben dem Loch! Unverständlich nach allem Regelwerk dieser Kunst!!!

Aus diesen Gründen schrammt diese Simulation auch am heißbegehrten Hitstern vorbei, den es eigentlich verdient hätte. Nichtsdestotrotz ein (leider eingeschränkt) empfehlenswertes Elite-Produkt! ■

Hans-Joachim Amann

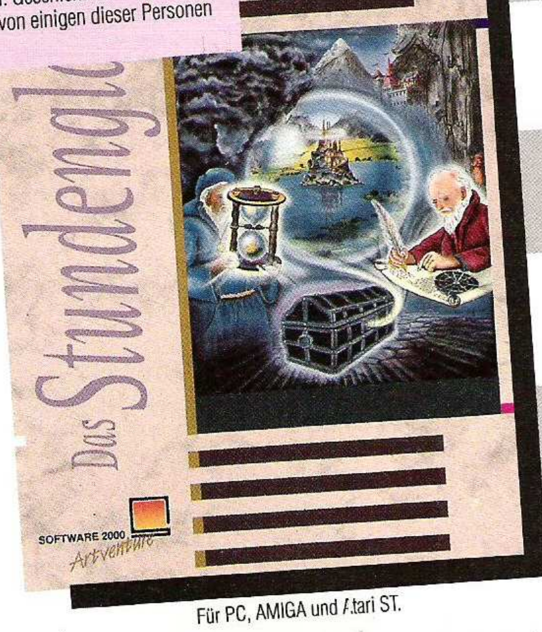
Grafik/Animation	10
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Hübsches Mädchen, lange Beine: Als Caddy jedoch nur Mittelmaß!

VIER SPIELE VIER WELTEN...

Ein Spiel wie ein Roman.
Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefahrvolle Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglases lösen. Diese anspruchsvolle Artventure räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie - in deutsch - ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

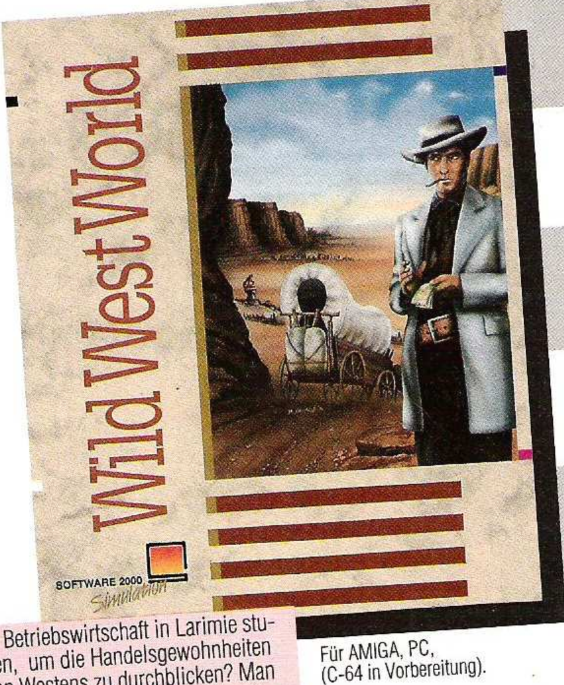


Für PC, AMIGA und Atari ST.

Wenn Sie nur eine ruhige Kugel schieben wollen, sollten Sie lieber Kegeln gehen. Bei CENTURY gilt es, die Kugel mit Geduld und viel Geschick durch verzwickte Labyrinthe und vertrackte Situationen zu steuern. Immer auf der Suche nach dem bedeutenden Schlüssel, der Ihnen manche Türe öffnet. Und wenn Sie es mit der Metallkugel geschafft haben, dürfen Sie Ihr Fingerspitzengefühl auch an der Glas- oder der Kunststoffkugel testen.
Selbst nach Jahrhunderten hat das alte asiatische Geduldspiel nichts von seiner Faszination eingebüßt. Sie werden sehen: Es ist zum Kugeln.



Für AMIGA, (PC, C-64 in Vorbereitung).



Für AMIGA, PC, (C-64 in Vorbereitung).

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht. Mit einer Handvoll Dollar,oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschenüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

Laufwerk ab, Diskette frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Bording, nicht so lächerlich wie Mountain-Biking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fortsetzung des Puzzelns mit anderen Mitteln: Sie setzen, rotieren, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zu bekommen – natürlich gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!



Für AMIGA, Atari ST, C-64 und PC.

SOFTWARE 2000

Verdammt realistisch



PROFLIGHT

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** HiSoft, England, **Muster von:** Hersteller.

Voluminöse Verpackungen geben nicht nur bei Flugsimulatoren berechtigten Anlaß zur Hoffnung auf ein brillantes Programm, da sich hinter solch üppiger Kartonage oft ein ausführliches Handbuch, zahlreiche Disketten und weitere Überraschungen verbergen. Im Falle von ProFlight aus dem Hause HiSoft trog allerdings der Schein.

Zugegeben, das umfangreiche Manual war auch hier vorhanden. Ebenso würde ich mich über den Styroporklotz freuen, hätte dieser nicht die unangenehme Eigenschaft, stark zu krümeln. Unangenehmerweise fanden sich nämlich einige dieser Körner direkt auf der Magnetschicht der Diskette wieder.

Sei's drum, ProFlight simuliert den berühmt-berüchtigten Tornado, eines der schlagkräftigsten Kampfflugzeuge unserer Tage. All Diejenigen, welche jetzt auf eine mit Action vollgepackte Simulation gehofft haben, muß ich leider enttäuschen. Augenscheinlich hat HiSoft viel Wert auf eine möglichst originalgetreue Umsetzung gelegt, wodurch natürlich eine gehörige Portion Action flöten ging. Im Gegensatz zu vielen anderen Flugis ist bei ProFlight eine längere „Einflugphase" vonnöten, um sich auf die realistische, aber dafür umso vertracktere Steuerung einzuschießen. Glücklicherweise läßt sich aber die „Feinfühligkeit" von Joystick bzw. Maus variieren, wenn Ihr Euch nicht der genaueren Tastatursteuerung bedienen wollt. So könnt Ihr anfangs auf eine etwas trägere Steuerung zurückgreifen, was das Handling des Tornados spürbar erhöht.

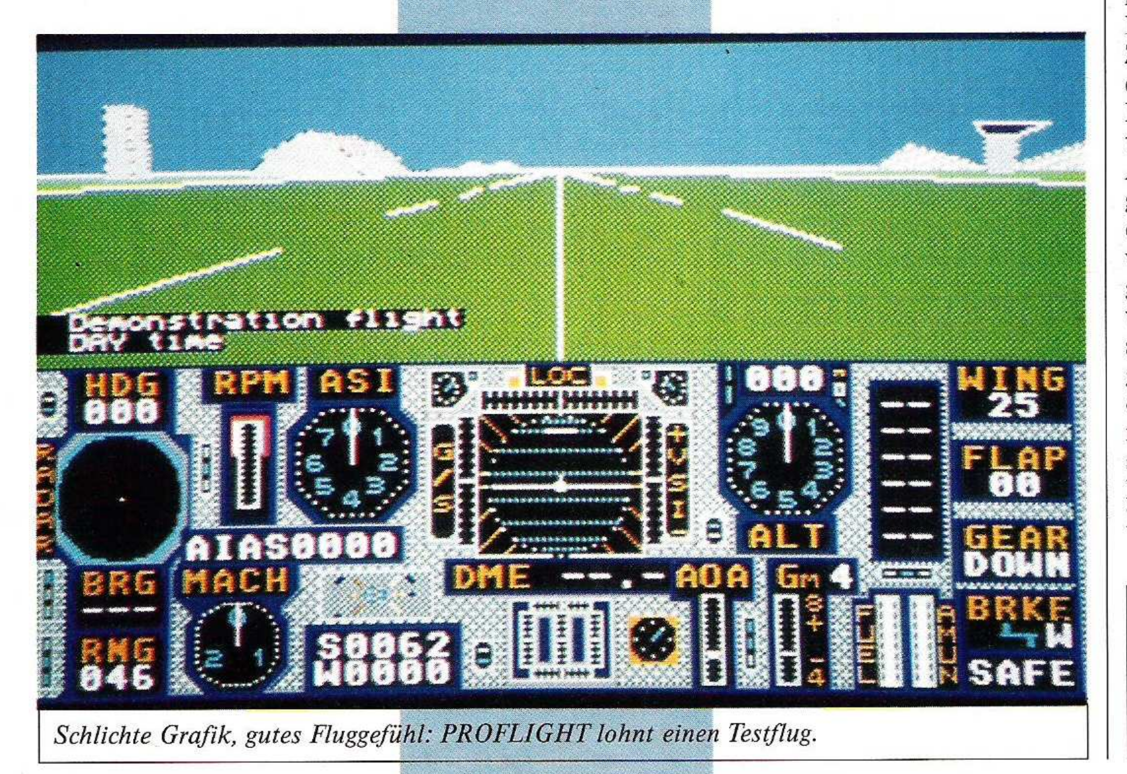
Seid Ihr erst einmal der schnöden Trainingsflügen überdrüssig, könnt Ihr jederzeit in den Combat-Mode überwechseln. Nach dem „Briefing", in dem sich der Spieler seine Mission zusammenschustern kann, geht's auch sogleich los von der eigenen Airbase. An gegnerischen Targets erwartet Euch übrigens die gewohnte Palette an Boden- und Luftzielen. Neben tückischen Luftschlachten, die Ihr Euch mit feindlicher Fliegerei liefern könnt, dürft Ihr Euch also wieder auf gut gesicherte Stellungen freuen, die es zu bombardieren gilt. Den Schwierigkeitsgrad von ProFlight würde ich relativ hoch ansetzen, da die Schlagkraft des Gegners doch über gängigem Niveau liegt, einmal ganz abgesehen von der „problematischen" Steuerung. Letztendlich werden deswegen nur flugerfahrene Cracks voll auf ihre Kosten kommen, der breiten Masse droht dagegen ein „frühzeitiger Absturz".

Der eigentliche Clou der ST-Version von ProFlight liegt wohl darin, daß endlich auch einmal die höchste Auflösungsstufe, sprich: der Monochrome-Monitor unterstützt wird. Die Grafik macht allerdings in beiden Fällen einen eher schlichteren Eindruck. Zweifelsohne beinhaltet die Landschaft von ProFlight für diesen Genre ungewöhnlich viele Objekte (Brücken, Häuser etc.), doch wurden diese mehr schlecht als recht in Szene gesetzt. So entpuppen sich viele Gebilde als simples „Drahtmodell". Die Farbwahl bzw. Grauabstufung wirkt ebenfalls nicht sehr glücklich. Zudem geht das Scrolling nicht besonders sauber vonstatten, wogegen es an der Geschwindigkeit an sich nichts zu kritisieren gibt. Die Cockpit-Displays gerieten übrigens allesamt äußerst dürftig, auch wenn die Übersichtlichkeit darunter nicht zu leiden hat. Die Geräuschkulisse beschränkt sich einzig und allein auf den typischen Flugsound, durchsetzt von MG-Donner etc.

Kommen wir zu guter Letzt noch kurz auf die Extras zu sprechen, die erst einen guten Flugi ausmachen. ProFlight hält sich in diesem Zusammenhang eher bedeckt, auch wenn es diverse Perspektiven und einen Autopiloten zu vermelden gibt. Abschließend läßt sich sagen, daß der eigentliche Reiz des neuen HiSoft-Produktes von seiner Realitätsnähe ausgeht, was allerdings nur den wahren Simulatorfan ansprechen dürfte. Dem entgegen stehen jedoch Schwächen im technischen Bereich, die sicherlich auf Kosten des Spielspaßes gehen. Kurzum: Gehobene Mittelklasse. ■

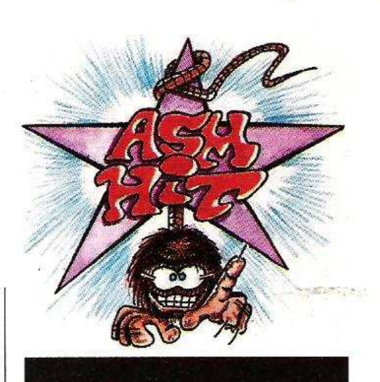
Torsten Blum

Grafik	7
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	7



Schlichte Grafik, gutes Fluggefühl: PROFLIGHT lohnt einen Testflug.

Luke Skywalker läßt grüßen!





WING COMMANDER

System: IBM-PC (Achtung: VGA-386SX getestet!), **empf. VK-Preis:** ca. 120.- DM, **Hersteller:** Origin, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst, **Besonderheit:** 286er (mind. 16Mhz; da bei anderen Rechnern enormer Geschwindigkeitsverlust).

Auf einer Art intergalaktischem Flugzeugträger beginnt die Story des Games. Der frisch von der Akademie auf dieses Megakampfschiff versetzte Pilot, dessen Part der Spieler übernimmt, findet sich erst einmal in der Bar wieder. Hier kann er sich mit anderen Piloten unterhalten oder an einem Automaten spielen. Dieses Automatenspiel stellt zugleich die Trainingsmission dar.

Nach ein paar Versuchen gelang es mir, den Highscore des Spieles zu brechen, und so im Glauben an meine Pilotenfähigkeiten gestärkt, machte ich mich auf den Weg in den Hangar. Dann folgt erst einmal das obligatorische Briefing. Der Colonel, der das Mutterschiff befehligt, erklärt anhand von Computerkarten die Lage, den Auftrag und gibt noch ein paar Hinweise darauf, mit welchen Schwierigkeiten zu rechnen ist. Danach nimmt man Platz im Cockpit, Haube zu ... und los!

Alle diese Sequenzen sind sehr schön gestaltet, man bekommt das Gefühl vermittelt, daß man wirklich zu dieser Staffel gehört. Die Startsequenz erinnert sehr stark an den Film Kampfstern Galactica; auch hier schießen die Schiffe aus einer Katapultröhre in den freien Raum. Jetzt heißt es, Navigationscomputer aktivieren, Kurs einsteuern, Autopilot einschalten und der Dinge harren, die da kommen. Kaum sind ein paar Augenblicke vergangen, läßt sich auch schon der erste Feind blicken.

Mit Hilfe des Bordradars werden die Feindmaschinen eine nach der anderen aufgefaßt und mit den Bordkanonen oder hitzesuchenden Raketen abgeschossen. Danach wird der nächste Navigationspunkt angesteuert, und das Spiel beginnt von neuem, solange bis alle Navigationspunkte „abgearbeitet" sind. Jetzt muß nur noch das Mutterschiff angesteuert und gelandet werden.

Das gilt jedoch nur für die einfacheren Missionen. Bei späteren Aufträgen wird die Erfüllung derselben durch Asteroiden-, und Minenfelder erschwert. Wenn ein solches Feld vor einem liegt, schaltet sich der Autopilot aus, und man muß sein Schiff von Hand durch die Gefahrenzone steuern. Im Falle der Asteroidenfelder ist dies relativ leicht zu bewerkstelligen, die Minenfelder jedoch erfordern umsichtige Flugmanöver, Minendetonationen verursachen sehr große Schäden. Ist man dann wieder auf der Basis angelangt, erfolgt noch ein Debriefing, wobei der Kommandeur nicht mit Lob oder Tadel spart.

ORIGIN hat mit WING COMMANDER wirklich einen Hit gelandet, die Grafik ist schnell und detailliert, besonders wenn man mit einem 80386er Prozessor ausgerüstet ist. Bei Verwendung eines 80286er Prozessors büßen Grafik und Tempo naturgemäß etwas von ihrer hohen Qualität ein. Gesteuert wird, je nach Vorliebe des Spielers, entweder mit Maus, Stick oder Tastatur. Die Steuerung erweist sich als präzise, schnell, jedoch nicht zu „zappelig". Wenn man bei den Kämpfen mit den „Kilrathi" den Kürzeren zieht, liegt es jedenfalls nicht an der Steuerung. Das Programm unterstützt alle gängigen Soundkarten, und sogar der interne PC-Sound klingt ganz manierlich. Die Ausstattung muß sich jedoch zwei Kritikpunkte gefallen lassen: Zum einen ist die Anleitung nur in Englisch, und zum anderen sind im Lieferumfang nur 5 1/4-Zoll-Disketten enthalten. Zur Ausstattung gehören ferner noch vier Poster, die Dreiseitenansichten der Schiffe zeigen, die man im Laufe des Spiels pilotieren kann.

Unterm Strich bleibt ein mehr als positiver Eindruck dieses Games zurück. Nicht nur Profis werden hieran ihre Freude haben, sondern auch Anfänger, da dieses Spiel den Neuling im Weltraum behutsam in die Feinheiten des Kriegs der Sterne einführt. Der für sonst so komplexe übliche Spiele Anfangsfrust wird somit erspart.

»WING COMMANDER: Wick '91 – wirkt für Stunden in Sekunden!«



Wing Commander: Besser als der Rest?

Mir persönlich haben, von Grafik und Tempo abgesehen, besonders die liebevoll gestalteten Sequenzen zwischen den Missionen gefallen. Jedem, der sich eigentlich schon immer wie Luke Skywalker gefühlt hat, sei dieses Game allerwärmstens empfohlen. Möge die Macht mit Euch sein... ■

Dirk Fuchser

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

SECRET SERVICE

...und bald ist Ostern!

Wieder mal eine Überschrift, die weder etwas mit dem Thema, noch etwas mit diesem Text oder irgendetwas anderem (außer Ostern) zu tun hat. Ich weiß nur, daß ich bis jetzt noch keine Weihnachtsgeschenke eingekauft habe, was keinen interessiert, weil Weihnachten längst rum sein wird, wenn diese Zeilen gedruckt werden. Jetzt müßte also ungefähr Februar sein, vielleicht liegt ordentlich Schnee, und Krieg könnte auch schon sein, am Golf, oder vielleicht auch nicht, wer weiß (Ihr schon, und jetzt weiß ich es auch, aber das mit unserer Vorlaufzeit habt Ihr ja schon mitbekommen). Andererseits ist gerade wieder – wie jeden Tag um diese Zeit – Mittagszeit und ich hol' mir erst mal was zum Essen (eine Birne, sehr lecker), und dann noch zwei Cheeseburger, njam, njam. Jetzt sitz' ich hier, ich trister Tor, und sehne mich nach dem Feierabend, und der kommt und kommt und kommt nicht. Nun gut, wenn ich schon arbeiten muß, könnt Ihr eigentlich auch was tun. Hier ist die Adresse:
'Burgluwurz, Postfach 870, 3440 Eschwege' oder 'ASM, Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege'. Cin Cin, Euer Uli!

Prince of Persia

Wer den Prinzen auf seinem PC noch nicht so ganz kennt, sollte Folgendes ausprobieren. Man startet das Spiel vom DOS aus mit *PRINCE MEGAHIT*. Jetzt hat man diese Cheats zur Verfügung: *Shift+L, Shift+I, Shift+B, Shift+T, Shift+W, K (!),* + und -. Mit *U, H, J* und *N* kann man durch alle Bilder gehen.

Marco Arndt

Chase H.Q.

Wie oft hatten wir denn den schon? Man tippe *GROWLER*, während man nach dem Titelbild den linken Mousebutton und den Feuerknopf gedrückt hält. Wenn's dann so ist, wie's sein soll, könnt Ihr mit *T* den Timer zurückdrehen.

Ich

F-29 Retaliator

Wenn man als Pilotennamen *CIARAN* eingibt, hat man unendlich viele Raketen. Welcher Version? Stand nicht dabei!

Rainbow Islands

Wenn der Regenbogen im Titelbild 'colorcycelt', sollte man diese Cheats austesten:
BLRBJSBJ (schneller laufen)
RJSBJSBR (zwei Regenbögen)
SSSLLRRS (schneller Regenbogen)
LBSJRLJL (Continues)

Karsten Wutzke

Test Drive III

Wenn man mal genug davon hat, immer auf Zeit zu fahren, sollte man mal in Ruhe alle Straßen etc. abfahren, da es so manches zu sehen gibt.

Nun aber ein paar Tips zum Fahren: Wenn eine Straße mal gesperrt ist, gebe man tierisch Gas, weil's nämlich sprunghaft über ein Loch zu gehen hat.

Kann man die Polizei mal nicht abhängen, sollte man sich nach einer Kurve hinter einem Haus oder einer Scheune verstecken. Die Halbschranken sind dazu da, daß man sie umfährt.

Lustig ist es auch, mal die Eisenbahnschienen zu befahren.

Stephan Kizina

Hier wird ohne Ende gewonnen...

Auch diesmal wieder verlosen wir einige wunderbare Dinge unter allen Secret Service/Hint-Hunt-Einsendern. Wenn Ihr also unerwartet ein Paket bekommt, in dem es ausnahmsweise mal nicht seltsam tickt, und in dem sich auch keine Rechnung befindet, dann könnte es sein, daß Ihr eines unserer unglaublich großzügigen Dankeschön-Pakete erhalten habt. Zur Sicherheit: Gebt bitte beim Einsenden von irgendwelchen Tips etc. Euer System an, damit's keine weiteren Komplikationen gibt. Hier kommt ganz dick unsere Adresse:

ASM, Secret Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Dragonflight

Allgemeine Tips zum Start:

Nach dem Start gehe man südlich vom Marktplatz zum Schmied und kaufe sich drei (!) Kurzschwerter. Nun geht's nach Nordosten zum Haus Nr. 37, wo man ein weiteres Kurzschwert erhält. Weiter im Nordosten gibt's einen Bauernhof, bei dem man für das restlich Geld Nahrung kauft.

Rechts um den Bauernhof geht man, und nordwärts aus

der Stadt heraus, wonach man als Erstes den Spielstand speichert.

Nun betritt man die Stadt wieder, führt alle Gespräche und untersucht alle Häuser. Hiernach lädt man das Spiel (spart Nahrung und Geld).

Ebenfalls sollte man möglichst schnell versuchen, sich Fernwaffen zuzulegen. Bladus kann auch Bögen handhaben.

Diese Dungeon-Reihenfolge ist empfehlenswert:

1.) Östlich von Pegana (gleich nach der Brücke)
2.) Nordwestlich von Pegana (in der Bergkette)
3.) Südöstlich von Pegana (auf dem Weg nach Port Pylon
4.) An der Westküste des Landes
5.) Dungeon in der Wüste
6.) Nördlich Dungeon auf der großen Ostinsel
7.) Südlicher Dungeon auf der großen Ostinsel
8.) Dungeon auf dem Inselchen nordwestlich von Scatterbone
9.) Dungeon am Südpol

Und nun einige spezielle Antworten auf häufig gestellte Fragen:

- Wie besiegt man das Einhorn?

Das Einhorn kann und soll nicht besiegt, sondern befreit werden! Dies geschieht, indem man einen Gegenstand auf den Kristall wirft, der sich hinter dem Einhorn befindet.

- Was mache ich mit dem Steinstab?

Der Steinstab kann nicht bloß als Waffe benutzt werden, es sind allerdings noch andere Gegenstände dazu nötig.

Udo Fischer

Legend of Faerghail

Um das Verhandlungsgeschick eines Charakters ordentlich zu steigern, geht man bestens so vor:

Beim Händler irgendeiner Stadt belädt man den zu 'behandelnden' Charakter mit vielen, schweren Sachen, unter denen sich auch eine sehr wertvolle Geschichte, wie z.B. eine Schatzkiste befindet. Der Charakter muß darunter beinahe zusammenbrechen, dann ist's ok. Nun bietet man dem Händler die Schatzkiste zum Verkauf an und handelt den Preis etwas (muß nicht viel sein) hoch. Dadurch steigt das Verhandlungsgeschick, und wird dem Charakter sogleich gutgeschrieben.

Das Geld, das man nun eigentlich erhalten müßte, ist allerdings zu schwer, um es noch vom betreffenden Charakter tragen zu lassen, woraufhin der Handel anulliert wird – die Verhandlungspunkte bleiben allerdings erhalten. Macht man das oft genug, erreicht der Charakter bald seine 100%.

Martin Pehlke

Die Hard

Die Komplettlösung zu Die Hard schickte uns „Joy-Soft of the Sax" (?). Auch Arne wird hier sicher eine Antwort finden (ASM 12/90): Im 32. Stock sucht man zuerst den Burschen, der das Feuerzeug bei sich hat. Das ist der mit dem roten Koptuch. Das Feuerzeug sollte der Spieler an sich nehmen und durch den Luftschacht abhauen. Dabei sollte man aber vorher die Pistole in die Hand genommen haben. Wenn man nämlich aus dem Luftschacht kriecht, wartet dort schon ein Bösewicht, den man mit ein paar gezielten Schüssen ausschalten sollte, da er ein paar wichtige Sachen bei sich trägt (*Key, Bullets*). Nun durch den Luftschacht zurück und zum *Security Panel*. Wenn man den Code eingegeben hat, sollte man sich noch einige Räume anschauen. irgendwo rennt noch einer 'rum, der ein Funkgerät hat (recht brauchbar). Ein weiterer besitzt den *Cord*. Nun nichts wie 'rauf auf's erste Dach. Man sollte sich seine Munition einteilen, da jeder Schuß gebraucht wird (noch! ...).

Der Typ vor der Türe, die zum ersten Dach führt, verschwindet (ducken!), wenn er ein paar Mal geschossen hat. Diesen kann man ruhig laufenlassen, denn er hat nur Zigaretten. Vom ersten Dach geht's dann direkt zum zweiten. Dabei sollte man wieder die Pistole in der Hand bereithalten. Den Gangster, der hinter der Tür auf Dach 2 wartet, sollte man umnieten. Jetzt heißt es Waffen greifen und um die nächste Ecke. Den Ganoven dort, der eine UZI trägt, sollte man auch so schnell wie möglich vaporisieren. Nun um die Ecke, durch die Tür, und an der anderen Seite wieder raus. Hier sollte man einen weiteren UZI-Mann erledigen, ebenso wie einen mit *Explosives*. Hinter der nächsten Ecke kann man einen Ventilator sehen, den es mit vier gezielten Schüssen auszustellen gilt, ebenso natürlich den Terroristen in dem Raum dahinter. Dann durch die erste Tür (*Key*), den Verbandskasten (den man jetzt noch nicht benutzen sollte) aufnehmen und ab durch die letzte Tür zum 33. Stock. Auch hier oben kann nach Herzenslust Vollstrecker gespielt werden. Vor allem sollte man Essen und Waffen an sich nehmen. Leere Waffen oder Waffen mit wenig Munition sollten fallen gelassen werden. Schließlich kommt man an eine Fahrstuhltür, an der man die Bombe abwerfen kann (*Cord, Explosives*, Zünder, *Dropbody*).

Weiter durch die nächste Tür. Dieser Raum ist leer – nächste Tür. Vorher wieder die UZI in die Hand nehmen. Jetzt muß es schnell gehen, denn hier warten auf unseren Cowboy gleich wieder zwei Terroristen; na ja, der Leser wird schon wissen, was jetzt zu tun ist. Nach der Erledigung des ersten Purchen sollte allerdings erstmal das Essen abgegriffen und verspeist werden, um den Energievorrat wieder aufzufrischen, der wegen der Glasscherben wohl rapide abgenommen haben dürfte. Wenn das Essen zur Energieauffrischung nicht genügen sollte, kann sich Johnny auch mit dem Verbandskasten behelfen. Nach dem Marsch durch die nächste Tür trifft man wieder nur auf einen einzelnen Gegner. Hat man jetzt den Verbandskasten schon verbraucht, und ist die Energie trotz allem von bedenklicher Quantität; *don't panic*, im Flur hinter diesem Raum ist ein Waschraum mit einem weiteren Erste-Hilfe-Koffer. Nun durch die Tür mit dem roten Leuchtfix. Vor der nächsten Tür sollte man alle Waffen ablegen, da hinter der Tür Karl wartet und sie einem sonst abnimmt und in den Luftschacht wirft, und dort sind sie wohl weniger nützlich. Karl wird also flugs verhauen, Brauchbares abgenommen, dann durch die Tür zurück und die Waffen wieder aufgenommen. Wieder zurück in Karls Schlafdomizil (hehe!), wird die nächste Tür angesteuert, und flugs ist man auf dem zweiten Dach, wo auch prompt der Hubschrauber mit den FBI-Volltrotteln angedüst kommt und fleißig das Feuer auf uns eröffnet. Zu allem Unglück läuft auch noch der Countdown zur Sprengung des Dachs. Also Beeilung und durch die gegenüberliegende Tür.

Jetzt sind wir wieder auf Dach Nummer 1 und laufen so schnell wie möglich zur *Firehose*, mit deren Hilfe wir uns von selbigem verdünnisieren. Nach der Explosion des Dachs wandelt und hüpft man am besten durch die *Trashed Hall*, von wo aus man in den Raum kommt, in dem der böse Obermotz namens Jack (im Spiel Hans) unsere herzallerliebste Holly als letzte Geisel festhält. Hier sollte man zuerst den Kerl unschädlich machen, der direkt vor einem steht. Dann wendet man sich behende dem lieben Jack zu (gut zielen!!), schaut sich die Schlußbilder an und lehnt sich zufrieden zurück.

Joy-Soft of the Sax

KOPFNUSS

Inspektor Griffu

Ein schreckliches Verbrechen hat sich ereignet. Da der örtliche Dorfpolizist in seiner Aufklärungsarbeit nicht weiterkommt, wird mir, Inspektor Griffu, der Fall anvertraut. Ich habe aber nur 24 Stunden Zeit, den Fall zu lösen. Mein Fortschritt zeigt sich in Prozentpunkten. 100% sind zur Aufklärung des Falles erforderlich.

Gasthof:
Zu Beginn des Spieles befinde ich mich im Gasthof. Es ist acht Uhr. Ich gehe nach oben in mein Zimmer und hole meinen Koffer, in dem sich Wäsche und mein Revolver befinden. Nun verlasse ich den Gasthof und gehe zur ...

Hütte
Hier spreche ich mit der alten Frau, nehme den Besenstiel an mich, verlasse die Hütte, schaue mich in der Gegend um und kehre um 10 Uhr zum Gasthof zurück. Durch das Anklicken der Uhr kann man auch warten.

Gasthof:
Um zehn Uhr entdecken die Wirtsleute den Tod ihrer Tochter. Vor Schreck verliert der Wirt einen Schlüssel, den ich aufnehme. Nun kann ich nach Süden in das Schlafzimmer der Tochter gehen. Bei der Untersuchung der Leiche erkenne ich eine Wunde am Hals. Ich untersuche die Wunde (4%) und stelle fest, daß es sich um die Bißwunden eines Vampirs handelt. Um elf Uhr erscheint ein junger Mann im Gasthof, der mir einen Zettel gibt, den ich sofort untersuche. Der Priester bittet mich, ihn umgehend aufzusuchen. Also verlasse ich den Gasthof und gehe auf direktem Weg zur

Kapelle:
Der Priester erzählt mir, daß die Leiche des Ermordeten aus dem Grab geraubt worden ist. Nur der leere Sarg befindet sich noch im Grab. Er gibt mir einen goldenen Ring mit aufgesetztem „D", den er beim Grab gefunden hat. Ich gehe nun zur Straße vor dem Gasthof zurück.

Schuppen:
Den im Gasthof gefundenen Schlüssel benutze ich, um den Schuppen zu öffnen (+2% = 6%). Hier öffne ich den Schrank mit dem Besenstiel (+5% = 11%) und nehme das Brecheisen aus dem Schrank mit. Nun gehe ich wieder zur Kapelle zurück.

Offenes Grab:
Bevor ich in die Kapelle gehe, klettere ich in das offene Grab. Im Sarg befindet sich eine Knoblauchzehe, die ich mitnehme.

Kapelle:
In der Kapelle spreche ich erneut mit dem Priester (+2% = 13%). Ich erzähle ihm von der Ermordung der Wirtstochter und von den Bißwunden am Hals. Der Priester ist sich sicher, daß Graf Dracula zurückgekehrt ist. Wir müssen nun schnell handeln. Jetzt ist auch der Weg in die Krypta frei.

Krypta:
Hier öffne ich den Sarkophag mit dem Brecheisen (+8% = 21%), lege Brecheisen, Besenstil und Zettel ab, öffne das Skelett (Doppelklick auf Skelett) und nehme den Pflock, das Kreuz und die Bibel. Bei der Untersuchung der Bibel (+2% = 23%) finde ich Papiere, die ich untersuche und dann wieder ablege. Ich erhalte einen Hinweis auf Graf Dracula und die gestohlene Leiche. Nun lege ich noch die Bibel wieder ab und untersuche die Mauer (links), woraufhin ich einen roten Schlüssel finde (+2% = 25%). Ich verlasse die Krypta und die Kapelle und gehe wieder zur

Hütte:
Ich spreche erneut mit der alten Frau und erzähle ihr, daß Vampire umgehen. Sie glaubt mir nicht so recht, also zeige ich ihr Draculas Ring. Nun gebe ich ihr noch die Knoblauchzehe (+5% = 30%), woraufhin sie mir eine Phiole gibt, die einen magischen Trank enthält, der verhindert, daß man mich im Spiegel sieht. Ich verlasse die alte Frau und gehe zum

Bauernhof:
Hier nehme ich den Hammer mit, der sich im Heuwagen befindet (Doppelklick auf Heuwagen). Im Schuppen finde ich noch einen Beutel. Nun muß ich mich zu Draculas Schloß begeben. Da ich vor 18 Uhr aber dort nichts unternehmen kann, sehe ich mir entweder die Umgebung an oder warte.

Vor dem Schloß:
Um 18 Uhr erscheint hier ein Vampir, dem ich das Kreuz zeige, woraufhin er verschwindet (+4% = 34%). Nun lege ich den Koffer und den Schlüssel ab, nehme den Revolver aus dem Koffer, öffne den Beutel und lege den Revolver, den Pflock, den Hammer, den Ring, das Kreuz und den roten Schlüssel hinein. Jetzt darf man nicht vergessen den Beutel zu schließen. Ich nehme den Brief an mich, der mich ins Schloß einlädt, und nehme und benutze die Vampirkleidung. Jetzt verzehre ich den Inhalt der Phiole und schlage ans Tor (+7% = 41%).

Draculas Schloß:
Um richtig ins Schloß zu gelangen, verstecke ich mich unter dem Servierwagen (+2% = 43%) und gelange so in die Küche, aus der ich den Schürhaken mitnehme.
Jetzt begebe ich mich zur **Galerie**, wo ich vor einer Truhe stehe. Bevor ich diese öff-



ne, nehme ich die Statue. In der Truhe entdecke ich einen Knopf, den ich benutze (+3% =46%). Es öffnet sich ein Geheimfach, in dem sich ein goldener Schlüssel befindet. Nun untersuche ich noch das Bild (+2% = 48%), aus dem ein Zettelchen mit 'Omas' Telefonnummer fällt. Ich lege noch schnell die Statue ab.

Im **Gästezimmer** öffne ich den Sekretär und lese das Buch, das ich aber nicht benötige. Ich bewege das Bild und entdecke einen Tresor. Omas Telefonnummer ist in Wahrheit die Nummer zum Öffnen des Tresors, also benutze ich das Zettelchen am Tresor (+3% = 51%) und nehme den Ring an mich. Bevor ich das Zimmer verlasse, bewege ich noch den Schrank (+2% = 53%) und nehme das Seil.

Nun gehe ich in die **Bibliothek**, öffne den Beutel, benutze Draculas Ring am Regal. Die jetzt sichtbare Geheimtür öffne ich mit dem roten Schlüssel (+4% = 57%).

Im **Geheimraum** untersuche ich das Podest und öffne die Kiste mit dem goldenen Schlüssel (+3% = 60%). Die Kiste öffnet eine Geheimpassage. Bevor ich hinabsteige, benutze ich das Seil am Podest (+2% = 62%).

In der **Geheimpassage** benutze ich den Ring aus dem Tresor am Loch in der Steinplatte (+3% = 65%) und bewege die Steinplatte. Unter der Platte befindet sich ein Diener, den ich mit dem Revolver erlege (+3% = 68%). Mit Hilfe des Schürhakens kann ich das Schlüsselbund angeln (+2% = 70%). Nun gehe ich nach oben zurück.

Im **Geheimraum** schließe ich die Kiste mit dem goldenen Schlüssel und verliere das Seil.

Im **Kohlenkeller** entdecke ich in der Kohlenbox eine Kohlenschaufel, die ich natürlich mitgehen lasse.

Nun geht es in den **Weinkeller**. Ich untersuche das Regal, verliere Zettelchen und den Brief und nehme den Sack an mich.

In der **Eingangshalle** öffne ich die Kellertür mit dem Schlüsselbund (+2% = 72%). Nun kann ich in den eigentlichen Keller hinabsteigen.

In der **Grabkammer** öffne ich den Sarg der Gäste, nehme mit Hilfe der Kohlenschaufel die sich darin befindende Erde (+4% = 76%) und nehme den hier liegenden toten Diener.

Nun gehe ich in den **Kleinen Keller**. Die Kiste öffne ich mit dem Schlüsselbund. Dann lege ich den toten Diener und den Sack mit der Erde in die Kiste und schließe diese wieder mit dem Schlüsselbund. Jetzt verlasse ich den Keller und gehe nach oben in die **Bibliothek**. Hier verstecke ich mich hinter der weißen Tür und warte bis zwei Uhr fünfzig. Ein junger Vampir betritt den Raum. Ich zeige ihm das Kreuz, woraufhin er vor Schreck in den Geheimgang läuft. Ich schließe die Geheimtür mit dem roten Schlüssel ab, damit der Vampir nicht wieder heraus kann (+5% = 81%). Nun kehre ich in den Keller zurück.

In der **Grabkammer** schließe ich den Sarg der Gäste, öffne den schäbigen Sarg, verstecke mich in ihm und schließe den schäbigen Sarg. Nun muß ich bis sechs Uhr warten. Ich höre Geräusche: Dracula legt sich in seinen Sarg (+8% = 89%). Ich öffne dann den schäbigen Sarg, gehe nach oben zu Draculas Sarg, öffne diesen und benutze den Pflock an Graf Dracula. Da ich den Hammer bei mir trage, hämmere ich den Pflock in Draculas Herz (+11% = 100%). Jetzt nehme ich nur noch den rostigen Schlüssel aus Draculas Sarg, gehe in den **Langen Gang** und öffne das Gitter mit dem rostigen Schlüssel. Jetzt ist der Weg in die Eingangshalle frei. Hier muß ich nur noch das Tor mit dem Schlüsselbund öffnen und nach Westen Draculas Schloß verlassen. Der Fall ist gelöst.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

WOLFGANG FRÖDE

Komplettlösung des Magnetic Scrolls Miniadventures

In diesem Spiel schlüpfe ich in die Rolle des Gottes Poseidon. Zeus drückt mir ein Stück Papier in die Hand, dann folgen Blitz und Donner, und ich finde mich vor dem Tor zur Unterwelt wieder. In diesem Spiel sind 200 Punkte zu erreichen. Die Angaben findet Ihr in den Klammern. Das Game heißt MYTH! Here we go . . .

Outside Hades' Gates:

Vor dem Eingangstor sitzt die neunköpfige Hydra und versperrt mir den Weg. Zunächst lese ich den Zettel, der meine Aufgabe enthält:

Ich soll Hades' Helm der Unsichtbarkeit aus dem Thronsaal seines Palastes stehlen. Ich erfahre auch, daß mir Zeus für diese Aufgabe meine göttlichen Fähigkeiten abgenommen hat, um ein faires Spiel zu garantieren. Ich stelle fest, daß ich einen Dreizack und einen metallenen Schild bei mir habe.

Tranquil Gardens:

In diesem idyllischen Garten, der viel Ruhe austrahlt, fällt mein Auge zunächst auf ein herumlaufendes Lamm. Es entpuppt sich als ideales Opferlamm. Ich klettere auf den Baum und warte, bis das Lamm sich in den Schatten unter den Baum setzt. Jetzt springe ich auf das Lamm („jump on the lamb") (10/10), dem bei dem Aufprall das Genick gebrochen wird. Nun kann ich es auf den Altar legen, woraufhin der Körper des Lammes unnatürlich zu glühen beginnt und sich hoch in die Luft erhebt (10/20).

Wenn man den Fingerhut („foxglove") betrachtet, findet man Blätter. Ich lege die Blätter auf den flachen Stein, nehme den kleinen Stein und mahle mit ihm die Blätter („grind the leaves with the small stone"). Die Blätter hinterlassen eine klebrige Flüssigkeit, die ich auf den Dreizack reibe („rub the liquid on the trident").

Bevor ich den Garten verlasse, nehme ich noch die verbotene Frucht mit. Man kann auch das Schilf pflükken und damit durch den Sumpf an der Hydra vorbeigelangen, dies macht aber die Lösung des Spiels unmöglich.

Outside Hades' Gates:

Mit dem präparierten Dreizack kann ich jetzt die Hydra beseitigen („throw the trident at the hydra") (20/40). Ich nehme den Dreizack wieder auf und schlage den neunten Kopf der Hydra damit ab („cut the head with the trident") (10/50). Den Kopf nehme ich mit, öffne das Tor und gehe zweimal nach Norden (10/60).

Wooden Jetty:

Im Land der Toten laufen einsame Seelen herum. Ich beobachte, wie eine Seele das am Anlegesteg hängende Horn nimmt, hineinbläst und auf die Fähre über den Unterweltsfluß Styx wartet. Er hält eine Münze eisern fest. Ich bitte die Seele um die Münze, die sie mir aber nicht gibt. Stattdessen erscheint das Schicksal („fate"), nimmt der Seele einen Sack „Obols" (die Währung der Unterwelt) ab, läßt ihn wieder auferstehen und gibt mir den Sack mit 100 Obols (10/70).

Wooden Shack:

Ich öffne die Tür und sehe mich in diesem Schuppen um. An der Wand ist ein heller Fleck, an dem wohl ein Bild gehangen hat. Der Nagel steckt noch in der Wand. Danach betrachte ich noch die Stühle, den Kartentisch und schaue in den Schrank. Ich finde sechs Schlüssel: jeweils einen kleinen und großen goldenen, silbernen und bronzenen Schlüssel, sowie eine Notiz, die mir folgendes mitteilt:

1.) Um diese Dinge über den Styx zu transportieren, benötige ich eine Importlizenz.

2.) Es dürfen nicht mehr als 2 Schlüssel gleichzeitig über den Fluß befördert werden.

3.) Bis sich nicht alle 6 Schlüssel auf einer Seite des Flusses befinden, muß bei jeder Überfahrt mindestens ein Schlüssel mitgeführt werden.

4.) Zu keiner Zeit darf auf irgendeiner Seite des Flusses die Anzahl von großen Schlüsseln größer sein als die von kleinen Schlüsseln. Ansonsten werden die kleinen Schlüssel beschlagnahmt.

Wooden Jetty:

Ich nehme das Horn, blase hinein und lege es wieder ab („take the horn, blow it then drop it"). Nach kurzem Warten kommt die Fähre an.

Der Fährmann Charon und der Tod steigen aus und unterhalten sich über das Kartenspiel „Blackjack" (17 & 4). Ich entschließe mich, mit den beiden ein Spiel zu wagen („play cards with death and Charon"), woraufhin wir in die Hütte gehen.

Wooden Shack:

Hier frage ich Charon nach den Regeln des Spieles („ask Charon about the game"). Ich erfahre, daß wir eine Art „Blackjack" spielen. Ziel des Spieles ist es mit den Augen der Karten 21 Punkte zu bekommen oder knapp darunter zu bleiben. Zu Beginn erhält man zwei Karten. Möchte man weitere Karten nehmen, muß man auf die Frage des Todes mit „twist" antworten, möchte man keine Karte mehr, sagt man „stick". Ein As kann 1 oder wahlweise 11 Punkte sein, alle Bildkarten („king", „queen" und „jack") zählen 10 Punkte. Der Höchsteinsatz pro Spielrunde beträgt 50 Obols. Die jeweilige Spielrunde beginnt man mit „play cards". Nachdem man die erste Karte erhalten hat, muß man seinen Wetteinsatz auf den Tisch legen. Man sollte immer den Höchsteinsatz riskieren („bet 50 obols").

Um überhaupt eine gute Gewinnchance zu haben, mogele ich ein wenig, indem ich den Schild an den Nagel hänge („put the shield on the nail"). Nun setze ich mich auf den hölzernen Stuhl. Beim Spiel werden nun Charons Karten im Schild reflektiert, so daß ich ständig gut informiert bin. Bevor man nun zu spielen beginnt, sollte man den Spielstand absaven, da man zwar meistens gewinnt, es aber nicht immer schafft, daß Charon bankrott geht. Dies ist aber das Ziel, das man erreichen muß (bei etwa



650 obols ist es mir gelungen). Charon kann nicht mehr bezahlen und bietet mir als Ersatz eine Importlizenz an, die mich ermächtigt, Waren in den Hades einzuführen (20/90). Bevor ich die Hütte verlasse, nehme ich noch den Schild vom Nagel.

Nun geht es daran, alle Schlüssel auf die andere Seite des Flusses zu transportieren. Um mit der Fähre zu fahren, blase ich – wie oben beschrieben – in das Horn, warte, betrete die Fähre, warte bis sie auf der anderen Seite anlegt und verlasse die Fähre. So fahre ich nun mehrmals hin und her und transportiere die Schlüssel wie folgt:

1.Fahrt: Beide bronzenen Schlüssel mitnehmen, den großen bronzenen Schlüssel auf der anderen Seite ablegen und mit dem kleinen bronzenen Schlüssel zurückfahren.

2.Fahrt: Den großen silbernen und den kleinen bronzenen Schlüssel mitnehmen, den großen silbernen Schlüssel auf der Fähre ablegen, den kleinen bronzenen Schlüssel auf der anderen Seite beim großen bronzenen Schlüssel ablegen und zurückfahren.

3.Fahrt: Den kleinen silbernen Schlüssel holen, rüberfahren, auf der anderen Seite ablegen und zurückfahren.

4.Fahrt: Den großen goldenen Schlüssel holen, rüberfahren, auf der anderen Seite ablegen und zurückkehren.

5.Fahrt: Den kleinen goldenen Schlüssel holen, auf der Fähre den großen silbernen Schlüssel aufnehmen und auf der anderen Seite die abgelegten Schlüssel aufheben. Nun habe ich alle 6 Schlüssel (30/120).

Plateau:

Ab hier bis zum Eingang von Hades' Palast schwirren Aasgeier in der Luft herum, die bald sehr wichtig werden.

Punishment Fields:

Hier kann ich noch den Hut nehmen und aufsetzen, der mich vor der nicht scheinenden Sonne schützt!

Outside Hades' Palace (west):

Hier hängt ein Seil. Wenn ich an ihm ziehe, geht im Osten das Tor zum Palast auf. Gehe ich aber schnell nach Osten, muß ich das Seil loslassen und das Tor fällt mir vor der Nase zu. Ich binde nun den abgehackten Kopf der Hydra an das Seil („tie the rope to the head"), lege den Kopf ab und gehe nach Osten.

Outside Hades' Palace (east):

Die Aasgeier schnappen sich den Kopf der Hydra, fliegen in die Luft, das Seil wird gespannt und das Fallgitter öffnet sich. Ich kann nun nach Norden den Palast betreten (35/155).

Dark Passageway:

Die bronzene Tür im naßkalten Gang schließe ich mit dem großen bronzenen Schlüssel auf.

Brightly decorated Corridor:

Der große silberne Schlüssel öffnet die silberne Tür.

Small ante-room:

Im „Small ante-room" steht eine Steinsäule, auf deren Oberfläche sich eine Rille befindet, die von Südost nach Nordwest verläuft. Der Raum wird nur durch das von Süden einfallende Licht beleuchtet. Die im Westen liegende goldene Tür schließe ich mit dem großen goldenen Schlüssel auf. Um das Licht in den Raum im Westen zu lenken, stelle ich den metallenen Schild in die Rille. Nun wird das von Süden kommende Licht nach Westen reflektiert („put the shield on the groove").

Long sloping corridor:

Dieser Gang führt nun nach Norden zu einer kleinen bronzenen Tür. Auch in diesem Raum befindet sich eine Steinsäule mit einer Rille, die von Südost nach Nordwest verläuft. Um jetzt das Licht nach Norden zu reflektieren, nehme ich den Spiegel, der über dem Kamin hängt. Beim näheren Betrachten des Spiegels entdekke ich einen Sprung im Glas. Also zerbreche ich den Spiegel und erhalte ein großes und ein kleines Stück. Das große Spiegelstück stecke ich in die Rille, um das Licht nach Norden zu reflektieren („put the large mirror on the groove"). Die bronzene Tür schließe ich mit dem kleinen bronzenen Schlüssel auf.

Grand Hallway:

Auch hier befindet sich eine Steinsäule, deren Rille von Südwest nach Nordost verläuft. Ich stecke den kleinen Spiegel in die Rille, der das Licht auf die Tür nach Osten lenkt. Die silberne Tür schließe ich mit dem kleinen silbernen Schlüssel auf (25/180).

Ante-Room:

Die goldene Tür läßt sich mit dem kleinen goldenen Schlüssel aufschließen. Ich öffne die Tür und betrete den ...

Throne Room:

Jetzt muß ich nur noch den Helm der Unsichtbarkeit nehmen (20/200), und ich werde automatisch zu Zeus auf den Olymp befördert. Die Aufgabe ist gelöst.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

WOLFGANG FRÖDE





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Castle Master

Achim F. möchte einige Fragen zu Castle Master auf dem C64 stellen:

1.) Wie kann man den Drachen besiegen?

2.) Was bedeutet die Steinplatte auf dem Boden in den Katakomben?

3.) Wo ist der Schlüssel für die Stallungen, und wie bekommt man ihn? 4.) Kann man in den Glockenturm der Kapelle gelangen? Wenn ja, wie?

Cadaver

Ärger mit (seinem?) Cadaver hat Ochtrups Martin: Wie kommt man im Level 2 in den lange vergessenen Raum. Den Schlüssel hat Martin schon lange in Axels Kammer gefunden, was ihm aber offenbar auch nicht viel weitergeholfen hat. Wo steckt außerdem das vierte Juwel für die Schatzkammer?

Dragonflight

Vom nordigen Hamburg wehten uns diesmal fünf fragende Grüße zu Dragonflight zu. Bernd fragt:

1.) Welchen Flascheninhalt bevorzugen die Quälgeister?

2.) Wie komme ich an die Paßworte für die Dungeons? Bis jetzt sind mir nur die für die Passage *Zofinur*, Dungeon Eins und Vier bekannt.

3.) Wie komme ich an den Namen des Tempels nördlich vom Tempel *Darkmoon* auf der kleinen Insel?

4.) Was muß ich machen, damit mich *Netaldur* im Wassergarten in Trolian empfängt?

5.) Wie komme ich an die Drachenringe?

Chrono Quest

„Wie kommt man bei Chrono Quest durch den elektrisch geladenen Schrank?", fragt sich Rainer Sigle, und stutzt dreimal.

(Anm.: Übrigens, in der ASM Special 4 ist eine Kopfnuß zu diesem Spiel.)

Shadowgate

Klageschreie von jenseits des „Schattores" kommen von Michael W. aus Immenstaad:

Wie kommt man ein zweites Mal über die Holzbrücke zwischen Burghof und Flammensaal, nachdem nach dem ersten Mal der Speer weg ist?

(Anm: Cheats zu Operation Thunderbolt, die ebenfalls von Michael erwünscht waren, gibt's folgende, allerdings ohne Amiga-Gewähr:

In der Highscoreliste kann man *Edom Taech* für unendlich viele Leben und *Wigan Ninja* für unendlich viele Leben zusammen mit einem Levelcheat eingeben. Mit F7 wird's dann aktiviert.)

Uninvited

Wie entkommt man *Scarlet O'Hara*, wenn man uneingeladen und trotzdem da ist? Marko M. will's wissen.

Damocles

Boris aus Großberlin möchte mit Insidern seine Erfahrungen mit Damocles austauschen: Für die Pyramiden von *Midas* hat er noch keinen Sinn entdeckt. Wer hat schon? Auf *Aurora, Jason, Saphir* und *Lachesis* hat er nichts entdeckt. Hat jemand was gefunden? Angeblich gibt es eine Zeitmaschine, mit der man die Zeit zurückdrehen kann. Weiß jemand, wo?

Elite

Und wieder hat sich jemand in einer der vielen Galaxien von Elite bei einer Mission verfranst und kommt nicht weiter. Dieser Jemand ist Hans-Peter W. aus R.O.T. und kann die fünfte Mission nicht lösen? Dringendste Hilfe wird erhofft!!

Castlevania

Das Nintendo-Spielchen Castlevania bereitet James gar manchen Kummer. Er schafft es insbesondere nicht, den Sensenmann zu besiegen. Wer hilft ihm, die im wirklichen Leben wohl in jedem Fall sehr unerfreuliche bis tragische Begegnung (filosofisch!) zumindest im Spiel zu einem positiven Ausgang zu bringen? Unendliches Leben oder unendliche Energie könnten ihm auch Spaß machen.

Phantasy Star 2

Lars Walter steckt trotz Hintbook bei Phantasy Star 2 auf dem Sega-Mega-Drive fest. Er kommt, wenn er im Dungeon *Shure* den Teleporter zum 4. Level benutzt, aus einer Umzäunung nicht mehr heraus.

Wonderboy in Monsterland

Eine Karte zu den Pyramiden von Wonderboy in Monsterland (Amiga) wird von Dietmar Kollmann gesucht. Davon abgesehen weiß er nicht, wie das Monster in der Grube bei A.M.C. im ersten Level zu besiegen ist.

Vermeer

Eine Komplettlösung zu Vermeer würde André recht gut gefallen.

Legend of the Sword

Wie bekommt man das Messer aus dem Sarg, ohne getötet zu werden? Was soll mit dem Rubin geschehen? Wer kann's Hardy verklikkern?

Sentinel Worlds

Die in der ASM Special 7/90 veröffentlichte Lösung scheint nicht ganz wind- und wasserdicht zu sein. M. Schuster aus Buxtehude teilte uns mit, daß es ihm nicht gelun-



gen ist, herauszukriegen, daß die Väter zum *Striker Rift* aufgebrochen sind, obwohl er die Farmer nach dem Konflikt gefragt hat, wie es ihm die Lösung offenbarte. Was ist da eventuell schiefgelaufen?

Ultima 5

Auch zu Ultima 5 hat M. Schuster eine Frage, die er bald beantwortet haben möchte: Er hat alle *Shards*, das Zepter, die Krone und das Amulett. Er hat außerdem alle *Shadowlords* bis auf den von *Hatred* vernichtet, kommt aber nicht in das Dungeon *Doom*! Wie?

The Pawn

Auch an dem guten alten Graphik-Adventure The Pawn sitzt offenbar noch einer dran. Stefan Maat ist derjenige welcher, heute mit zwei Problemstellungen:

1.) Wie kommt man an dem Drachen vorbei? Stefan weiß, daß man die Schatten erleuchten muß, nachdem man auf diese gezeigt hat, aber Befehle wie *Illuminate, Light/Light Up* funktionieren nicht.

2.) Was macht man mit dem Prisma im Eispalast?

The Jetsons

Allgemeine Lösungshilfen und die Beantwortung zweier, spezieller Fragen ersehnt Andreas S. aus Herford schon seit einiger Zeit:

Wie bringt man *Elroy* dazu, mit einem auf den Planeten zu fliegen?

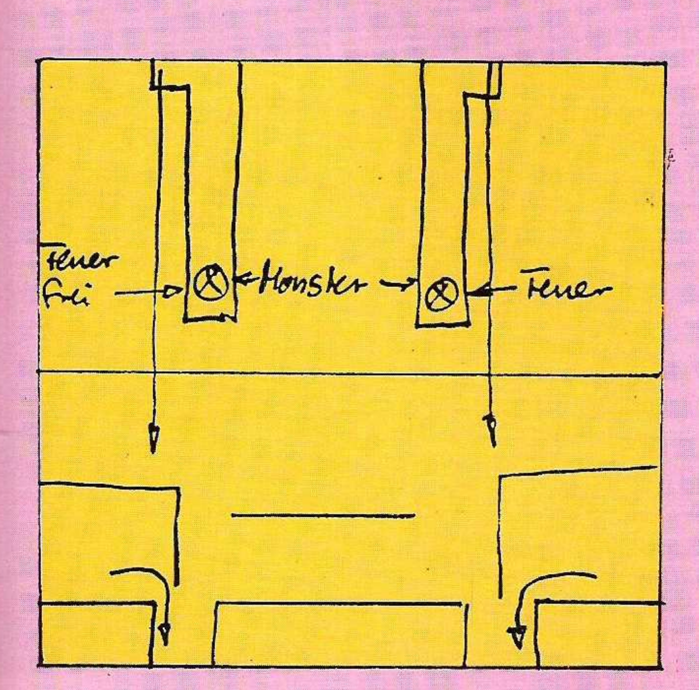
Woher bekommt er die Tickets für *Astro* und Elroy?

... und ein paar Antworten

Bubble Bobble

Flo, sei froh! Die verrückten Blasen haben sich Deiner Bubble-Bobble Frage angenommen. Zur Bewältigung des 96. Levels sollte folgende Taktik angewandt werden:

Man laßt sein Kroko durch die Tunnel fallen und lenkt dabei ganz nah an die Monster heran, um diese dann abzuschießen. Die aufsteigenden Blasen kann man in aller Gemütsruhe am unteren Podest endgültig abmurksen.



Beim Fallen durch die Tunnel muß man darauf achten, daß man rechts immer rechts in den Tunnel springt und umgekehrt (?). Die Monster müssen in dieser Situation natürlich oben im Schacht gefangen sein.

The Crazy Bubbles

Twin World

Dietmar K. hat im ASM 11/90 gefragt, wie man den gelben Schlüssel bei Twin World bekommt. Ganz einfach: man geht etwas nach links und schlägt mit dem Fuß den Boden ein. Dazu muß man kurz den Joystick nach unten ziehen. Wenn man es richtig gemacht hat, entsteht eine Lücke. Durch diese kann man gehen und den Schlüssel nehmen.

TBC

Treasure Isand Dizzy

Auf das nie wieder einer nach dem Ei von Treasure Island Dizzy fragt (ASM 11/90): Man kann das Ei einfach nehmen, muß aber dann sofort nach links in das nächste Bild laufen. Auf heruntergefallene Steine sollte aufgepaßt werden.

Johannes Winkler

Dragon Wars

M. Schuster aus Buxtehude weiß wie *Lanactoor* wiederbelebt wird (ASM 11/90): Man braucht dazu vier Körperteile. Diese findet man an folgenden Orten:

Die *Stone Arms* findet man hinter der Geheimtür im *tars Ruins Dungeon*.

Den *Stone Trunk* gibt's in *Necropolis*.

Den Kopf kann man in *Devious City* beschaffen, die Beine sind in *Freeport* zu haben. Jetzt kann man das Labor untersuchen. Dort muß man sich die Wege mit *Soften Stone* selber graben. Irgendwo findet man praktische Zaubersprüche (*Kill Ray*, usw.) und *Spectacles*, mit denen man ins *Magic College* kommt.

M. Schuster

Legend of the Sword

Der Bremer Hardy (nix mit Hafen!) kann einige nützliche Infos zu Legend of the Sword weitergeben. Er bezieht sich auf Fragen aus ASM 10+11/90:

Shuuka, dem Vogel muß man nichts geben. Die Goldmünze findet man in dem Brunnen, der neben einer Hütte steht. Man begibt sich in die Hütte und öffnet die Falltür, steigt hinunter und befindet sich in einem leeren Keller. Hier drückt man eine Wand (*Push Wall*), und ein Geheimgang wird sichtbar. Dieser Gang endet in besagtem Brunnen. Im niedrigen Wasser desselben findet man die Münze. Im Moor muß man den Weg zweimal nach Norden gehen, dann einmal nach Südwest. Jetzt müßte man einen Baum erreicht haben, der ein großes Nest in seiner Krone trägt. Im Nest erwartet man den Vogel, der mit einem Messer getötet wird. In den Klauen hält der Vogel eine Kerze, die -im *Castle* angezündet- die Energie auffrischt. Dort findet man auch den *Magic Wand*.

Hardy

Phantasy Star

Auch Freddie hat sich kurz vor Weihnachten nochmal aufgerafft, um Euch die Endlösung zu Phantasy Star präsentieren zu können. Gelöst hat er es übrigens auf dem Sega-Master: Dreh- und Angelpunkt ist der Dungeon unter dem Palast des *Governors*. Nachdem Ihr Euch von diesem über eine Falltür in den darunterliegenden Dungeon entfernt habt, geht Ihr den Gang, in dem Ihr wieder

festen Boden unter die Füße bekommt, solange entlang, bis ihr an die einzige Abzweigung gelangt. Hier wählt Ihr den Weg nach rechts. Ihr solltet auch der nächsten und der übernächsten Gangbiegung nach rechts folgen, was Euch aufgrund mangelnder Alternativen sicher unheimlich leicht fallen wird. Nach der zweiten Biegung sind dann noch drei Schritte zurückzulegen. Linkerhand erscheint jetzt eine Geheimtür in der Gewölbewand. Durch diese Tür geht's dann natürlich auch durch, worauf ein kurzer Gang zurückzulegen ist, der kurzerhand zur letzten *Miracle Door* führt. Das Wunder läßt auch nicht lang auf sich warten, *Darkfalz* tritt Euch hinter der Tür mit einer stürmischen Begrüßung entgegen. Der letzte Kampf beginnt . . .

Freddie

Battletech

Freunde der *Mechs*, hier ist eine ausführliche Lösungshilfe zu Battletech:

Am Anfang solltest Du regelmäßig die Mech-Schule besuchen und Dich im Umgang mit den gigantischen Kampfkolossen üben. Du bekommst die verschiedensten Aufgaben gestellt, die jeweils gelöst werden müssen, damit Du an die nächste, schwierigere herantreten kannst. Vor jeder Aufgabe sollte man den richtigen Mech wählen, denn einmal ist die Geschwindigkeit gefragt, das andere Mal die Kampfkraft. Zwischen den einzelnen Trainingseinheiten ist es wichtig, sich ein wenig in der *Citadel* umzusehen, mit den anderen Kadetten eine Unterhaltung zu führen oder sich bei einem kleinen Nickerchen zu erholen. Man hat allerdings ein ständiges, kleines Problem, die Geldknappheit. Du hast nur zwei Möglichkeiten: Entweder gibst Du Dich mit spärlichen Zinsen zufrieden, oder Du versuchst, durch riskante Aktiengeschäfte an das große Geld ranzukommen. In den einzelnen Läden gibt es schließlich so wunderbare Sachen zu kaufen. Da wird beispielsweise ein hervorragender Kampfanzug angeboten; eine Pistole oder ein Gewehr sind natürlich auch nicht schlecht. Irgendwann passiert es dann: Die gegnerischen Trainings-Mechs schießen schließlich ziemlich scharf zurück. Der Feind ist gelandet, die Invasion beginnt. Da kannst Du jetzt nur noch Deine Mech-Beine in die Hand nehmen, und ab geht's nach Norden in Richtung *Starport*. Unterwegs beweist Du dem einen oder anderen Gegner, daß Deine Ausbildung nicht umsonst war. Hast Du Starport endlich lebend erreicht, ist es für deine Gesundheit von Vorteil, wenn Du Dir eine gegnerische Uniform organisierst. Wer mag es auch schon, wenn andauernd auf ihn geballert wird? Nun mußt Du neugierig die Nase in jedes Gebäude stecken und sehen, was passiert. Irgendwann triffst Du nämlich auf *Rex*, einen Freund deines Vaters.

Mit ihm als Ratgeber an der Seite kann eigentlich nicht mehr viel schiefgehen. Zusammen macht Ihr Euch auf den Weg zurück zur Citadel, wo Ihr etwas äußerst wichtiges suchen solltet! Jetzt heißt es: „Anschnallen", den Roboter ölen und auf in die Schlacht. Am besten sammelt man noch den einen oder anderen Kämpfer auf, um eine schlagkräftige Truppe zu bekommen. Nordöstlich der Citadel befindet sich ein Gefängnis, das Du mal besuchen kannst, bei Gelegenheit. Es könnte sich lohnen! Du darfst aber in der Hitze des Gefechts nicht vergessen, die eigenen Fähigkeiten und die Deiner Freunde zu verbessern. Vielleicht auch noch ein exzellenter Techniker oder Arzt zu sein, kann sich bei vielen Gelegenheiten als sehr nützlich erweisen. Du mußt ferner immer daran denken, daß nicht jeder Freund gleich ein solcher ist. Es gab da doch einmal die Geschichte vom Trojanischen Pferd, oder?

Und weiter geht die Reise; *Pacifica* ist eben eine ziemlich große Welt. Man kann sich hier leicht verlaufen, und ein *Mapper* käme da gerade recht. Das Ding ist aber leider auch nicht gerade billig. Nach langer, gefahrvoller Reise quer durch feindliches Gebiet und unzähligen überstandenen Schlachten stößt man dann hoffentlich auf die bescheidene Hütte von *Dr. Tellhim*, der seinem Namen alle Ehre macht. Endlich erreicht man die geheimnisvolle *Cache*. Gegen sie ist das Labyrinth des Minotaurus ein Klacks. Die vielen verschlossenen Türen wollen auch nicht so einfach aufgehen. Da hilft dann nur noch eins: Kopf hoch und Ausdauer zeigen. Irgendwann hat man es schließlich doch mit Hilfe der vielen Computer geschafft, für jede Tür den entsprechenden Code herauszufinden. Es wird einem wirklich nicht leicht gemacht ein großer Krieger zu werden! Du wirst aber sofort sehen, daß sich all die Mühe gelohnt hat. Was kannst Du hier nicht alles finden. da steht z.B. ein flugtaugliches Gefährt deines Vaters herum, ferner ein etwas moderneres hyperraumtaugliches Telefon. Letzteres solltest Du auch benutzen; eine Warnung an Deine Chefin kann nicht schaden! Also, nochmals den Raum mit dem Saft suchen, Stecker rein und zurück. Aber verdammt, wie lautete doch gleich die Telefonnummer?

Zum Schluß noch ein paar Kampftips: Bleibe immer schön in Bewegung oder feure aus sicherer Deckung heraus. Achte zudem auf Deinen Rücken, er ist besonders verwundbar. Sei mit den Raketen etwas sparsam; sie sind sehr, sehr teuer. Eines solltest Du auch beherzigen: immer wieder abspeichern!!

Christopher K.

Dragon Wars

Auch 1991 sollen Dragon Wars-Fragen/Antworten vorerst fester Bestandteil unserer Hint-Hunt-Ecke bleiben. Maltes Frage aus ASM 12/90 soll hier geklärt werden:

Den Silberschlüssel findet man, wenn man in *Necropolis Nergal* den König der Untoten besiegt hat bzw. seine Garde. Nach Necropolis kommt man nur per Schiff. Dies liegt in der *Smuggler's Cove* nördlich von *Mud Toad*. In das Gebäude kommt man, wenn man *Beaucery* (Skill) (?) benutzt und etwas Geld gibt. Dann durch die Tür im Süden gehen und kämpfen, als Belohnung wartet dann ein Boot auf die Gruppe. Zu Nergal kommt man, wenn man im Süden des mittleren Gebäudes durch die Geheimtür geht. Außerdem bekommt man ein paar gute Sprüche (z.B.: *Big Chill*). Mit dem Silberschlüssel befreit man Irkalla und bekommt eine *Water Potion*, die einem beim Wasserloch in den *Sunken Ruins* hilft . . .

Sven Michaelis

Unsere HOTLINE findet statt, und zwar

jeden Mittwoch von 16.30–19.00 Uhr

unter (0 56 51) 3 00 12 oder 3 00 13!

Bis ans Ende aller Tage.

Euer



KOPFNUSS

Chrono Quest 2

Vorbemerkungen: Die folgende Lösung bezieht sich auf die englische Version des Spieles, gelöst auf einem Amiga. In CHRONO QUEST 2 muß man mit der Zeitmaschine in 13 verschiedene Level fliegen. Der jeweilige Level wird im oberen Teil des Bildschirmes angezeigt. Um von einem Level in einen anderen zu kommen, muß man einfach metallene Gegenstände in den Reaktor legen (benutze – Gegenstand – Reaktor anklicken). Der Reaktor ist durch zwei grüne, sich drehende Zahnräder dargestellt. Jeder metallene Gegenstand hat einen Wert, z.B. +3 oder -2, was bedeutet, daß man im ersten Fall 3 Levels weiterfliegen kann, also z.B. von Level 6 nach Level 9, im zweiten Fall 2 Levels zurück. Um herauszufinden welchen Wert ein metallener Gegenstand hat, betrachtet man ihn bei der Zeitmaschine, wenn der Reaktor geöffnet ist.

Der erste Haltepunkt ist eine Taverne. Ein großes Weinfaß wird von einem Wächter des Kardinals bewacht. Ich vertreibe ihn mit dem Schwert. Nun kann ich mein Tongefäß mit Wein füllen (benutze – Tongefäß – Faß).

Ich reite weiter und gelange zum Buckingham Palast, wo ich vom Herzog begrüßt werde. Ich spreche ihn sofort an:

„I am the Queen's representative".

Der Herzog zeigt sich interessiert. Ich sage:

„Diamond pendants for an ancient trunk, does this tempt you?"

Er verlangt, die Truhe zu sehen, also gebe ich sie ihm (Icon Hand mit Blumen – Truhe anklicken). Der Herzog ist sich nicht sicher, ob er mir trauen kann, also sage ich:

„Mylord, I beg you to believe me".

Zur Belohnung erhalte ich zehn Kettenanhänger (es fehlen also noch zwei) und einen Dolch. Nun kann ich weitergehen.

Ich gelange nur dann in das nächste Bild, wenn ich den Schlüssel aus Level 3 bei mir habe. Mit diesem schließe ich nun die Tür auf (benutze – Schlüssel – Schlüsselloch). Im nächsten Bild nehme ich die Blumen und die mit Wasser gefüllte Vase. Mit dieser lösche ich das Feuer im Kamin. Die jetzt sichtbare Geheimtür läßt sich mit dem Dolch öffnen. Nun begegne ich einer hübschen Hofdame, die ich sofort anspreche:

„Good day, Mylady, I come by order of Buckingham".

Auf die Frage, was sie für mich tun kann, antworte ich:

„The Duke has sent me to retrieve the twelve missing diamond pendants."

Sie sagt, daß sie sie nicht hat und fordert mich auf, mich ihr zu nähern. Nun muß ich ihr drohen:

„I have ways of making you talk."

Sie fordert mich auf, näher zu kommen. Ich sage:

„Your face, your body, your dress are driving me crazy!"

Sie verfällt meinem Charme und entblößt ihren Busen. Um ihren Hals hängen die zwei noch fehlenden Kettenanhänger, die ich nun nehmen kann.

Im nächsten Bild – nach einem kurzen Ritt – treffe ich auf die Königin, die ich sofort anspreche:

„Madam, I await your wishes."

Sie fragt mich, warum ich gekommen bin, also gebe ich ihr die zwölf Kettenanhänger. Sie dankt mir, worauf ich erwidere:

Madam, it was an honor without equal.„

Die Königin fragt mich, was sie mir als Gegenleistung schenken darf. Ich sage:

„That which your Majesty deems acceptable to give me."

Sie gibt mir einen Ring, der eine Art Gegengift in Pulverform enthält.

Im nächsten Bild sehe ich die Königin zum Ball schreiten. Nun reite ich weiter und kehre zur Zeitmaschine zurück. Ich stecke den Dolch in den Reaktor und gelange in

Level 2:

Rechts unten im Wasser finde ich eine Muschel, in der sich ein Halsband befindet. Zwischen zwei Felsen steht noch ein Kelch aus Zinn, den ich mitnehme.

Im nächsten Bild betrachte ich die Eidechse, die daraufhin in einer Felsspalte verschwindet; also gibt es eine Höhle. Ich gehe weiter und treffe auf Felsbrocken, die mir den Zugang zur Höhle versperren. Am linken unteren Rand des großen Felsbrockens liegt ein kleiner. Diesen bewege ich mit dem Anker (benutze – Anker – kleiner Felsbrocken). Nun kann ich in die Höhle gehen. Hier treffe ich auf den Riesen Polyphemus, den ich sofort anspreche:

„O powerful Polyphemus, would you give food and shelter to a humble traveller?"

Er bittet mich um etwas, womit er sein Menschenfleisch würzen kann. Ich sage:

„I have some wine, a nectar that comes from future worlds."

Er fordert mich auf, ihm den Wein zu geben, was ich sofort tue. Polyphemus trinkt den Wein in einem Zug aus. Ich klicke das „Sprechen"-Icon an, aber brauche nichts mehr zu sagen, denn der Wein zeigt seine Wirkung: der Riese wird müde. Nun benutze ich den Speer (benutze – Speer – Hals) und töte Polyphemus.

Anschließend fülle ich das Tongefäß mit seinem Blut. Jetzt kehre ich zur Zeitmaschine zurück. Mit Hilfe des Zinnkelches gelange ich in

Level 5:

Hier gehe ich durch die Bucht, nehme im nächsten

Bild die Liane links oben vom Baum und gelange dann zur Zauberin, die ich sofort anspreche:

„Beautiful sorceress! Would you feed a poor starving stranger?“

Nachdem sie sich einverstanden erklärt hat, muß ich mich vor ihrer Zauberkraft schützen. Hierzu nehme ich das Pulver aus dem Ring (benutze Ring). Jetzt kann ich sagen:

„Let's taste the table's delights, together.“

Sie hält mich für einen Gott und bietet mir an, sie in ihr Bett zu begleiten. Ich sage:

„Surely it is a trap, but what difference, I can't resist your charms.“

Zur Belohnung erhalte ich eine Handvoll Nägel. Ich kehre zur Zeitmaschine zurück, stecke die Nägel in den Reaktor.

Der Balken im oberen Bildteil, der den jeweils aktuellen Level anzeigt, bewegt sich dann kurz vor- bzw. rückwärts. Die Schwierigkeit in diesem Spiel liegt darin, die richtige Reihenfolge der 13 Levels herauszufinden und die richtigen metallenen Gegenstände zu finden-

Level 1:

Zunächst begebe ich mich ein Bild weiter (A anklicken) und finde am Strand einen Anker, den ich mitnehme. Am unteren rechten Bildrand liegen – gut versteckt – einige Münzen, die ich benötige.

Im nächsten Bild lande ich in einem Dorf, in dem die Bewohner schlafen und durch nichts aufzuwecken sind. Die auf dem Tisch liegenden Früchte darf man nicht mitnehmen, da man sonst selbst einschläft und das Spiel wieder von vorn beginnen muß. Hier sind nur zwei wichtige Gegenstände: das Tongefäß rechts hinten und die Truhe links. Nun gehe ich zur Zeitmaschine zurück. Ich betrachte die Münzen und stelle fest, daß sie mich drei Levels weiter befördern. Ich stecke die Münzen in den Reaktor und gelange automatisch in .....

Level 4:

Hier darf ich nur in das nächste Bild gehen. Ich befinde mich in einem Boot, aus dem ich zwei Gegenstände mitnehmen muß: den silbernen Ring (rechts) und die Speerspitze, die als Schwanzende getarnt ist. Geht man nun ein Bild weiter, wird das Schiff mit Felsbrocken beworfen und man muß von vorn beginnen. Also: zurück zur Zeitmaschine. Der eben gefundene Ring befördert mich in

Level 3:

An den freundlichen Wesen gehe ich vorbei ins nächste Bild und treffe einen Schmied mit Hammer und Amboß. Die Tür läßt sich mit dem im Schlüsselloch steckenden verbogenen Schlüssel nicht aufschließen, also nehme ich den Schlüssel und gebe ihn dem Schmied zur Bearbeitung (benutze – Schlüssel – Amboß). Ich öffne die Tür (benutze – Schlüssel – Schlüsselloch). Die Tür öffnet sich, wenn ich *A* anklicke.

Hier treffe ich auf den Wächter der Winde, und es kommt zum ersten Gespräch. Ich klicke das „Sprechen“-Icon an (Lippen und Zähne) und erhalte zwei mögliche Sätze. Durch den Pfeil im Textfenster kann ich zwischen beiden Möglichkeiten hin- und herwechseln.

Hier nun der Ablauf des Gesprächs:
„Sprechen“ anklicken
„Hello, guardian of the winds“.
„Sprechen“ anklicken
„I would like to return home as soon as possible“.

Zum Abschied erhalte ich eine Lederhaut, gefüllt mit Wein, die später benötigt wird. Ohne sie kann man nicht in Level 7, weil der Wein den Sturm beruhigt. Man kann den Dialog auch anders und weiter führen, erhält einen Kompaß statt des Weines, kann mit dem aber rein gar nichts anfangen! Nun gehe ich ein Bild zurück, nehme dem Schmied den Amboß weg und nehme den Schlüssel aus der Tür mit. Jetzt kehre ich zur Zeitmaschine zurück und benutze den Amboß im Reaktor. Ich gelange so nach

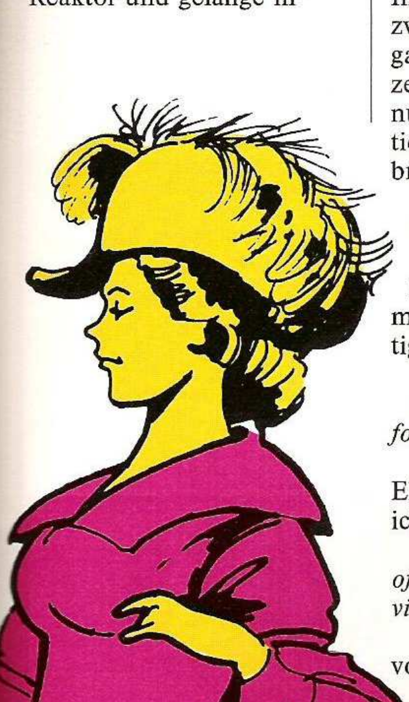
Level 10:

In der Wüste stecken ein Schwert und eine kupferne Schwertscheide im Sand. Beides nehme ich mit. Die Schwertscheide stecke ich in den Reaktor und gelange nach

Level 11:

Die Schlange wird mit dem Schwert erledigt. Dann verwandele ich den mit der Schlange herabgefallenen Ast in einen Stab (benutze – Schwert – Ast). Jetzt kann ich die Speerspitze auf den Stab stecken (benutze – Speerspitze – Stab, im oberen rechten Fenster anklicken) und erhalte einen funktionstüchti-

gen Speer. Da vom Schwert einzelne Teilchen abgefallen sind, nehme ich diese mit. Sie liegen links unten neben der toten Schlange. Diese „fragments“ stecke ich in den Reaktor und gelange in



Level 13:

Ich lande im Zeitalter der Musketiere. In der verlassenen Stadt finde ich an der Tür links im Bild ein Hufeisen. Im nächsten Bild bewachen zwei Musketiere den Eingang zum Schloß. Ich benutze meinen Handschuh (benutze - Handschuh - Musketier), was sie zum Lachen bringt. Nun gelange ich zu Monsieur Treville. Zunächst höre ich mir an, was er zu sagen hat (Ohr anklicken). Dann spreche ich mehrmals mit ihm. Die richtigen Sätze sind:

„A letter of recommendation for you was stolen from me“.

Auf die Frage, ob ich ein Ehrenmann bin, antworte ich:

„My life belongs to the King of France! I am at your service“.

Treville fragt mich, was ich von der Königin halte. Antwort:

„It is not for me to judge her“.

Ich erhalte den Auftrag, zum Buckingham Palast zu reiten, die zwölf Kettenanhänger zu beschaffen und diese der Königin vor dem Ball zu bringen. Treville gibt mir ein Pferd, wenn ich ein Hufeisen habe. Ich benutze dieses (benutze - Hufeisen - Pferd), und der Ritt kann beginnen.

Level 6:

Im Land des Todes gehe ich in ein Bild, in dem rechts unten ein Skelett liegt. Diesem nehme ich den Bronzeschild (ganz rechts) weg. Nun geht es zum Propheten Tiresias, den ich sofort anspreche:

„O Prophet Tiresias, drink this blood and reveal the perils that await me.“

Unmittelbar nachdem ich diesen Satz gesagt habe, gebe ich ihm das mit Blut gefüllte Tongefäß. Mein Schicksal wird mir nun verkündet. Ich kann für den Preis von tausend und einer Tortur nach Hause zurückkehren. Ich fordere ihn auf, endlich seiner Arbeit nachzugehen und sage:

„Do your job and predict my future.“

Er gibt mir den Rat, Helios' Ochsen nicht anzufassen. Mein Leben hängt von meiner Entscheidung für Scylla oder Charybdis, zwei Monster aus der griechischen Mythologie, ab. Scylla war ein übernatürliches Geschöpf mit 12 Füßen und 6 Köpfen.

Jeder Kopf hatte drei Reihen haiartiger Zähne, die jeden, der in ihre Nähe kam, verspeiste. Charybdis war fatal für die Schiffahrt. Sie verkörperte einen riesigen Strudel. Ich spreche und entscheide mich für Charybdis. Zum Abschied erhalte ich ein Zepter. Jetzt kehre ich zur Zeitmaschine zurück, stecke den Bronzeschild in den Reaktor und gelange in

Level 9:

Diese friedliche Szene entweihe ich dadurch, daß ich die Kerzen mitgehen lasse.

Ich lege dann das Halsband aus der Muschel in den Reaktor und finde mich wieder in

Level 7:

Da ich die mit Wein gefüllte Lederhaut habe, kann ich nun diesen Level erforschen. Göttliche Gesänge der Sirenen machen mich träge, dennoch handele ich: zuerst benutze ich die Liane am Mast, mit der ich dort festgebunden werde. Damit der Lärm des Sturmes für die Mannschaft erträglich ist, benutze ich die Kerzen, deren Wachs sie sich in die Ohren stecken.

Zwei Bilder weiter sehe ich den Strudel, dann gelange ich zur Scylla und dann wieder in das Bild, in dem ich am Mast angebunden bin. Jetzt kann ich zur Zeitmaschine zurückkehren und gehe noch ein Bild weiter zurück (R anklicken). Im Bug des Schiffes finde ich Ohrringe, die ich anschließend - nach Rückkehr zur Zeitmaschine - in den Reaktor stecke. Ich finde mich wieder in

Level 8:

Nachdem ich am Strand einen großen Felsen gesehen habe, gelange ich zu den Ochsen. Ich beseitige sie mit dem Schwert (benutze - Schwert - Kopf des rechten Ochsen). Das Horn nehme ich mit. Nun gehe ich zum Strand zurück und zerbreche mein Schwert auf dem Felsen in der Bildmitte (benutze - Schwert - Felsen, ganz oben anklicken). Sollte dieses nicht beim ersten Versuch klappen, muß man es wiederholen.

Die Spitze des zerbrochenen Schwertes nehme ich mit, kehre zur Zeitmaschine zurück und benutze die Schwertspitze im Reaktor. Nun befinde ich mich im letzten Level:

Level 12:

Dem König gebe ich sein Zepter (benutze - Zepter - König). Er gibt mir den Auftrag, in die Pyrenäen zu ziehen und seinen Neffen Roland zu retten. Zwei Bilder weiter steht Roland vor mir. Ich benutze das Horn (benutze - Horn - Roland). Zum Dank erhalte ich sein Schwert Durandal. Ich kehre zur Zeitmaschine zurück, stecke das Schwert in den Reaktor und kehre in mein Schloß in Frankreich zurück.

Das Spiel ist gelöst. Viel Spaß beim Spielen wünscht

WOLFGANG FRÖDE

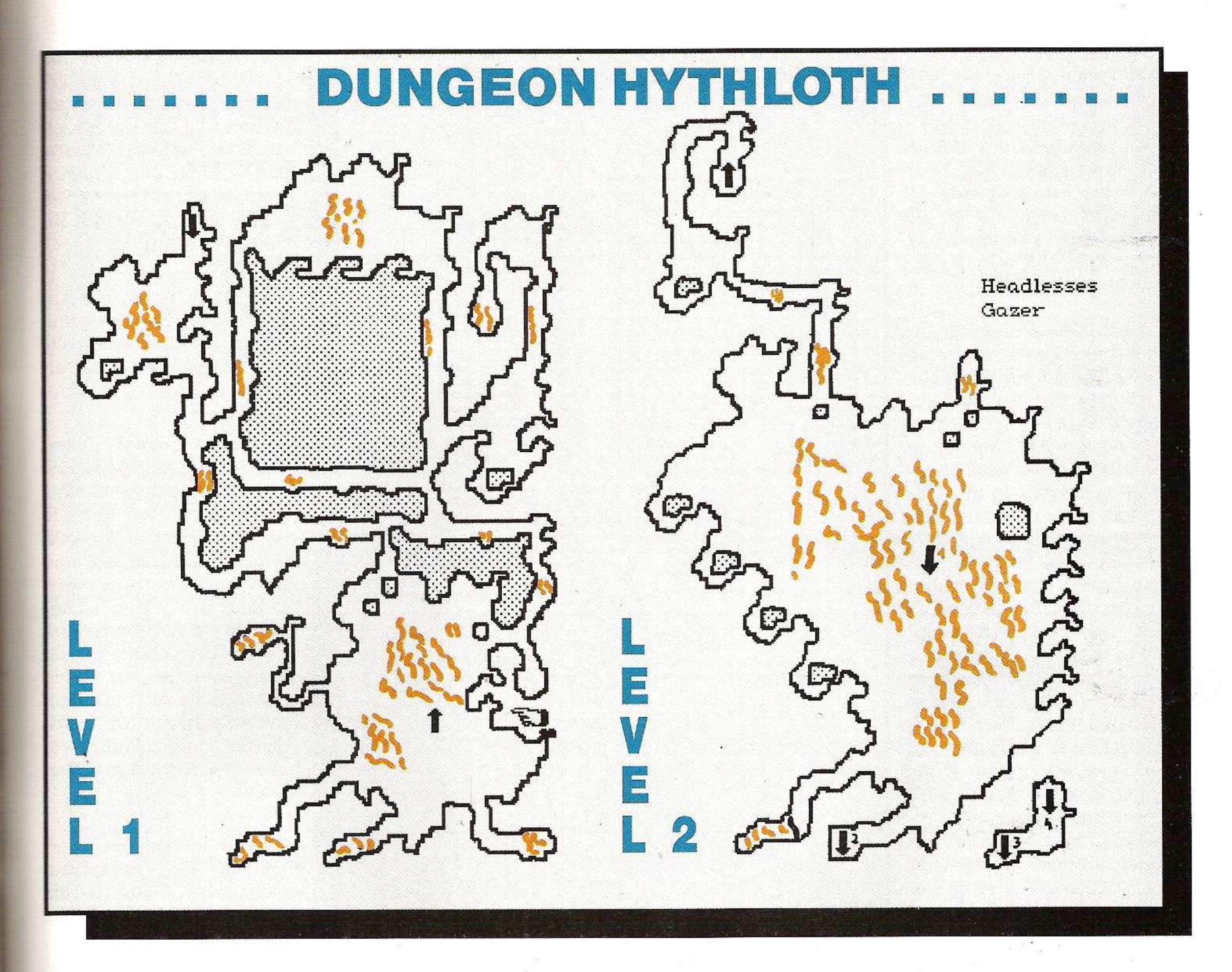


Ultima VI – letzter Teil

Hier nun der fünfte und letzte Teil der Ultima-VI-Komplettlösung (der Text knüpft direkt an den vorangegangen Lösungsteil an). Mit Hilfe des 'Orb of the Moons' zaubert man sich zum 'Shrine of Humility' auf der 'Isle of the Avatar'. Ihr bekämpft dort die Gargoyles, die den Schrein belagern und benutzt anschließend die 'Rune of Humility' (Mantra: 'Lum'). Dadurch löst sich das Kraftfeld auf, das um den Altar gelegt wurde. Ihr erhaltet so den achten und letzten Moonstone. Ganz in der Nähe des Altars liegt der Eingang zum Dungeon Hythloth, der Britannia mit der Unterwelt verbindet (zur Erinnerung: die Unterwelt ist das Zuhause der Gargoyles). Hythloth ist übrigens der gemeinste Dungeon in Britannia.

REALM OF THE GARGOYLES

Shrine of Control
Shrine of Singularity
Shrine of Passion
Waffenschmied
Tomb of Kings
Bauer
Bauer
Lens Maker
Krämer
Kaufmann
Heiler
Naxatilor
Valkadesh
Lord Draxinusom
Schlangenbeschwörer
Shrine of Diligence
Hall of Knowledge
Hythloth



Dungeon Hythloth: Hythloth besteht zu etwa 30 Prozent aus Lava und stellt deshalb einen idealen Tummelplatz für Drachen und *Drakes* dar. Ab und zu begegnet man auch einem Dämon. Eine Chance hat man hier unten nur mit den Unsichtbarkeitsringen oder den entsprechenden Zauberformeln. Bevor Ihr Euch auf den Weg zur Leiter macht, die nach unten in den nächsten Level führt, solltet Ihr die Karten genauestens ansehen, denn meist führt der kürzeste Weg durch ein oder zwei Lavapfützen, und die sind „ziemlich" tödlich. Falls man trotzdem einmal mit Lava aus einem der Mini-Vulkane oder mit einer Lavapfütze in Berührung kommt, helfen die *Regeneration Rings*, die Zauberformel *Great Heal* oder *Yellow Potions*. Falls Ihr je den vierten und untersten Level erreicht, trefft Ihr dort auf Captain John, der Euch in die Sprache der Gargoyles einweiht (nach *Cataclysms, City, Talk, Beh Lem, Gargoyles, Society* und *Belief* fragen).

Außerdem erfahrt Ihr von dem friedlichen Gargoyle Beh Lem, der vor dem Ausgang des Dungeons auf Euch wartet. Ihr müßt ihn unbedingt in Eure Party aufnehmen. Man unterhält sich mit Beh Lem (*Prophet, Join, Name, True, Worthy, Valkadesh*) und erfährt, daß sein Vater Valkadesh bereits Eure Ankunft erwartet. Sein Haus liegt bei 40 Grad Süd, 65 Grad Ost. Valkadesh rät Euch, den Seher Naxatilor aufzusuchen. Naxatilor soll Euch Auskunft darüber geben, wie Ihr die Gargoyle-Rasse vor dem Untergang retten könnt (sprecht über: *Codex, Prophecy, Sacrifice, Choice, Answer, Inquisitor, Surrender, Freely*). Vorher geht man aber zum König der Gargoyles, Lord Draxinusom. Man unterwirft sich ihm (*Surrender*) und bejaht alle seine Fragen. Als Grund für seine Unterwerfung gibt man den Ratschlag von Valkadesh an (*Valkadesh* eingeben).

Ihr bekommt nun vom König ein Amulett als Zeichen Eurer Würde und Aufrichtigkeit. Alle Gargoyles in der Unterwelt sind Euch ab jetzt freundlich gesinnt und zu Gesprächen bereit. Im Haus gegenüber wohnt Naxatilor. Er bestätigt einen Teil der Prophezeiung aus dem *Book of Prophecies*. Seit der *Codex Of Ultimate Wisdom* (ein heiliges Buch) aus den Augen der Gargoyles verschwunden ist (siehe Ultima IV) bricht die Untwerwelt allmählich zusammen. Nur wenn Ihr den Codex zur Vortex zurückbringt, könnt Ihr das Leben der Gargoyles und Euer eigenes Leben retten (fragt nach: *Fated, Choice, Codex, Sacrifice, Self, Others, Value, Vortex, Both* – die Vortex ist ein gewaltiger Sog innerhalb des „unendlichen Nichts", die Britannia und die Welt der Gargoyles umgibt.

Im vierten Teil der Ultima-Saga habt Ihr als Avatar den *Codex Of Ultimate Wisdom* aus diesem Sog herausgeholt und nach Britannia gebracht).

DUNGEON HYTHLOTH

LEVEL 3

LEVEL 4

Zum Realm of the Gargoyles

Captain John

Naxatilor schickt Euch zur *Hall Of Knowledge*, wo man die zerbrochene *Vortex Lense* (optische Linse - mitnehmen!) und das *Book of Rituals* findet (durchlesen). Der Aufseher in der *Hall Of Knowledge* erzählt, daß die *Vortex Cube* gestohlen und zum *Stonegate Castle* gebracht wurde.

Beim *Lens Maker* laßt Ihr die *Vortex Lense* reparieren und geht dann zurück zu Naxatilor. Er sagt, daß man außer der *Vortex Lense* noch eine zweite gewölbte Linse braucht, die von Menschenhand gefertigt sein muß. Er schickt Euch zu einem Heiler, bei dem Ihr den Anführer der Gargoyle-Armee, Captain Bolesh, trefft. Von ihm erfahrt Ihr, daß man den Codex nur erreichen kann, wenn man ihn im Auftrag des *Shrine of Singularity* (er verkörpert sämtliche Prinzipien und Ideologien der Gargoyle-Rasse) aufsucht (*Name, Leader, Codex, Force, Quest, Temple*). Der Schrein ist nur mit dem Ballon zu erreichen. Man meditiert am Altar und bekommt den Hinweis, daß man zuerst die drei Prinzipien der Gargoyles kennen und verstehen muß (*Quest, Both, Catacombs, Control, Passion, Diligence, Principle*), bevor man den heiligen Auftrag bekommen kann. Dazu soll man die Mantras des *Shrine of Diligence, Shrine of Control* und des *Shrine of Passion* lernen. Zusammengefügt ergeben die drei Mantras der einzelnen Prinzipien das Mantra für den *Shrine of Singularity*. Wenn Ihr das *Mantra Of Singularity* sprecht, erhaltet Ihr den heiligen Auftrag.

Doch hier zuerst die Anmerkungen zu den drei Schreinen (sie können alle mit dem *Orb of the Moons* erreicht werden):

Shrine of Control: Zuerst müßt Ihr die zahlreichen Hebel und Schalter so verstellen (siehe Karte), daß sich die Fallgitter öffnen. Jetzt geht man dem Gang entlang und findet die *Statue Of Mondain*, die Euch den ersten Teil des Mantras verrät (nach *Task* und *Control* fragen). Vor der Statue sind ein paar Fallen versteckt, die man mit dem *Reveal*-Zauberspruch entschärfen muß. Außerdem halten sich hier ein paar *Drakes* auf.

Shrine Of Passion: Hier müßt Ihr eine Lavapfütze durchqueren, hinter der die *Statue Of Minax* steht. Sie wird von einem Dämon bewacht, dem Ihr unbedingt mit *Invisibility* aus dem Wege gehen solltet. Von der Statue erfährt man den zweiten Teil des *Mantra Of Singularity* (*Task, Passion*).

Shrine of Diligence: Dieser Schrein besteht aus zwei Leveln. Im ersten Level gibt es sehr viele Türen, die nur mit *Lock Picks* oder einer Explosion geöffnet werden können. Hinter einer Geheimtüre befindet sich eine Leiter, die zum nächsten Level führt. Dort steht die *Statue Of Exodus*, die von einer Horde Dämonen bewacht wird. Sie gibt die letzte Silbe des Mantras preis (nach *Task* und *Diligence* fragen). Man geht nun zurück zum *Shrine of Singularity*, spricht das Mantra (*UnOrUs*) und erhält den heiligen Auftrag.





SHRINE OF CONTROL...

Statue of Mondain

Drakes

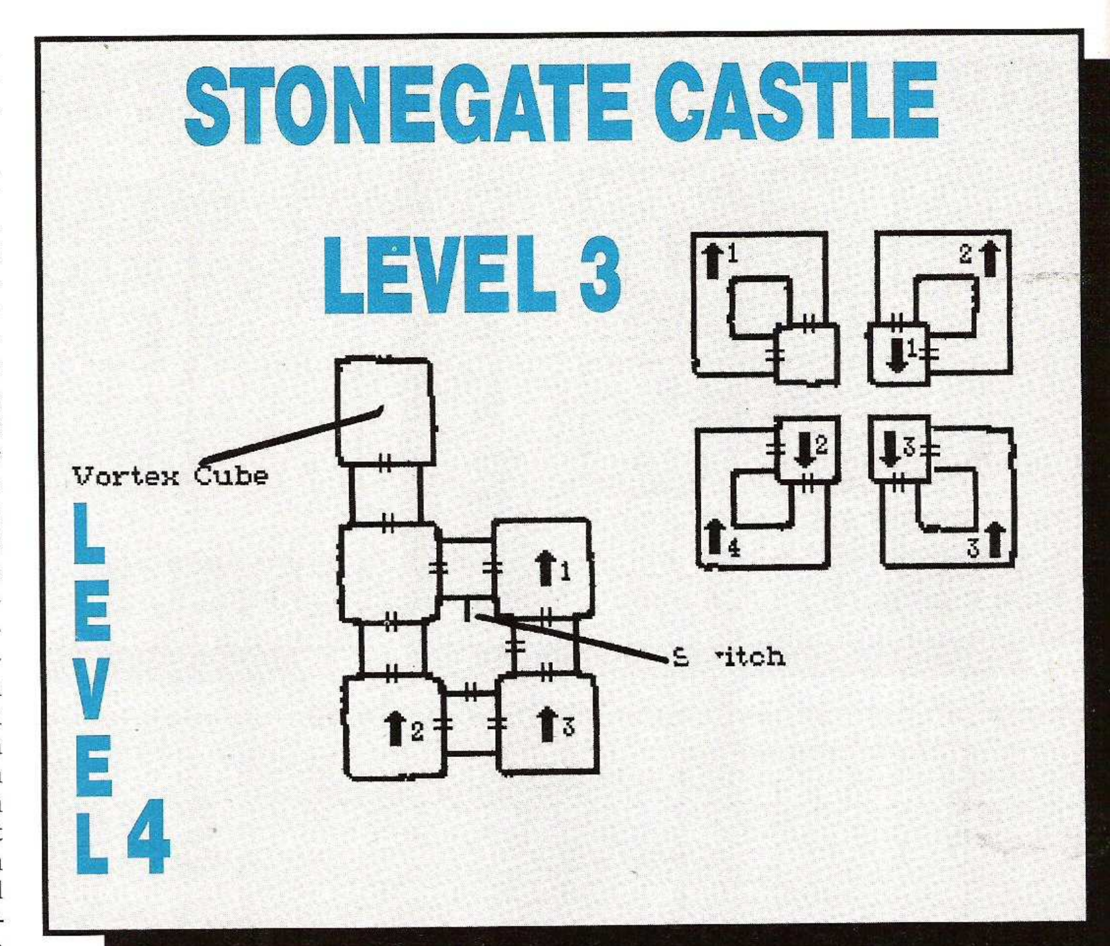
Ein-/Ausgang

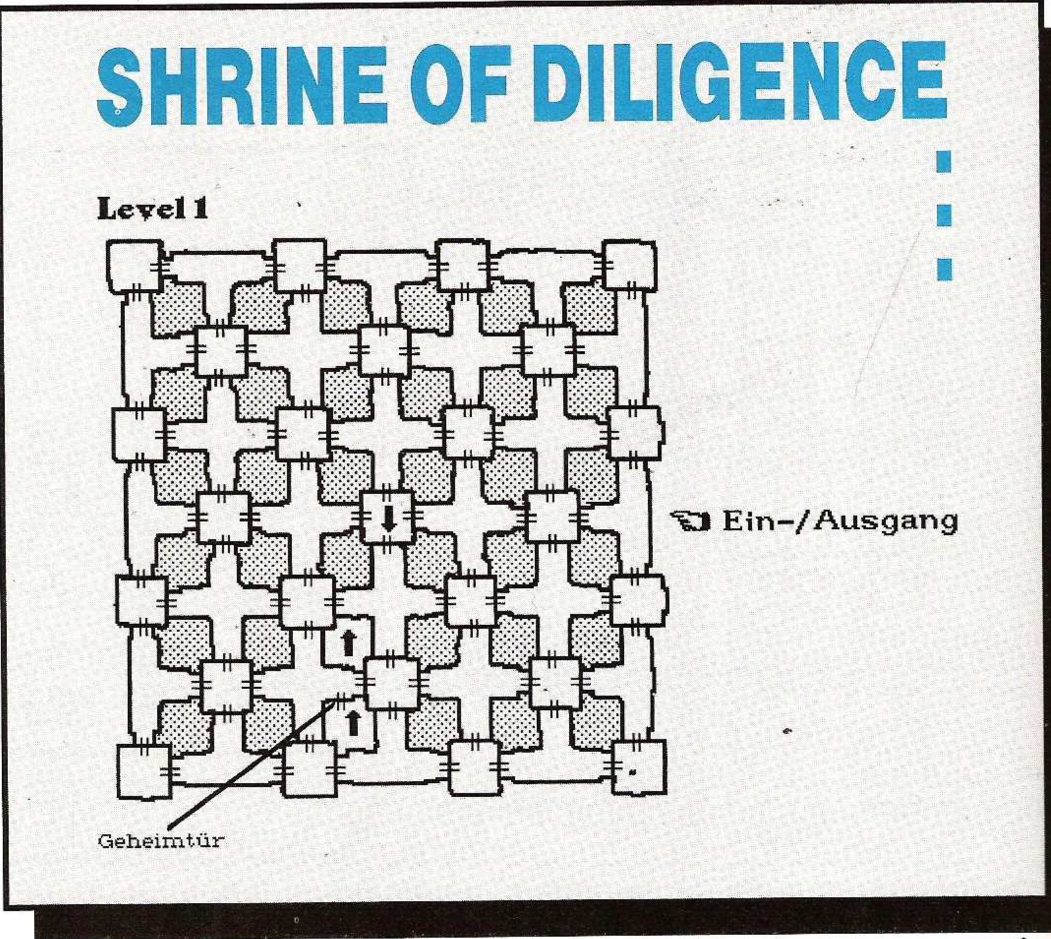
Raum mit Schaltern und Hebeln

Bevor man nun aber den Codex besucht, müßt Ihr die zweite optische Linse und den *Vortex Cube* beschaffen. Der Astronom Ephemerides, der auf der Verity Isle in der Nähe des Lycaeums wohnt, fertigt für Euch die Linse. Er benötigt dazu ein Glasschwert, das man beim Waffenhändler in der Stadt Minoc bekommen kann (gegen entsprechende Bezahlung natürlich). Der *Vortex Cube* liegt im Keller von *Stonegate Castle*, das Ihr von Minoc aus mit dem Kahn erreichen könnt (Eingang bei 10 Grad Nord, 37 Grad Ost). Das Schloß wird von einer friedlichen Zyklopenfamilie bewohnt. Wenn man dem Zyklopenvater (er hält sich meist im Garten hinter dem Schloß auf) einen Fisch bringt, gibt er Euch den Schlüssel zum Keller (nach *Key* fragen, den Fisch fängt man mit der Angel aus dem Schloß). Im untersten Level schließlich findet Ihr den *Vortex Cube*. Er wird von einem starken elektrischen Feld umgeben. Der Hebel, mit dem man es abschalten kann, befindet sich hinter einer Geheimtür.

Finale: Mit dem *Orb of the Moons* teleportiert man sich nun zum *Shrine of the Codex*. Dort liegt das heilige Buch, des *Codex Of Ultimate Wisdom*, auf einem Altar. Man befolgt die Instruktionen des Buches und legt die violette Linse der Gargoyles in die Mitte zwischen der *Flame Of Singularity* (steht ein paar Schritte rechts vom Codex) und dem Altar.

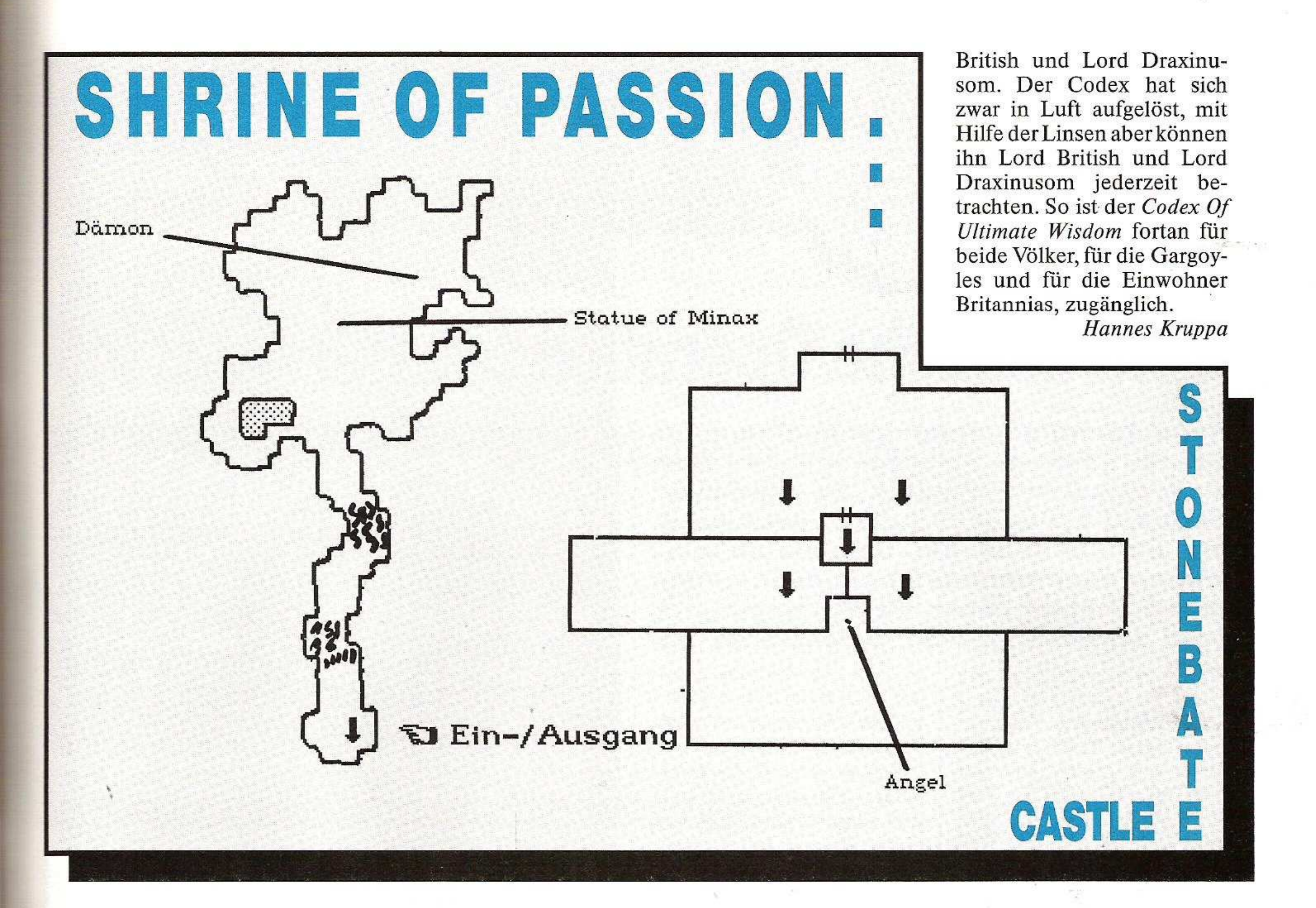
Die blaue Linse aus Britannia legt man in die Mitte zwischen Altar und der *Flame Of Infinity* (steht ein Stück links vom Codex). Jetzt gebt Ihr alle acht Moonstones in den *Vortex Cube*, stellt ihn vor den Altar und benutzt ihn. Die Flammen werden nun durch die beiden Linsen gebündelt und bestrahlen den Codex, worauf er verschwindet. Zwei Moongates öffnen sich, und heraus treten Lord





British und Lord Draxinusom. Der Codex hat sich zwar in Luft aufgelöst, mit Hilfe der Linsen aber können ihn Lord British und Lord Draxinusom jederzeit betrachten. So ist der *Codex Of Ultimate Wisdom* fortan für beide Völker, für die Gargoyles und für die Einwohner Britannias, zugänglich.

Hannes Kruppa



WAS IST WO AM .... BILLIGSTEN? .... EINKAUFSFÜHRER FÜR BRITANNIA

WAS	WO	Wieviel
Blood Moss	Nicodemus (Deep Forest)	2
Garglic	Nicodemus (Deep Forest)	1
Sulfurous Ash	Rudyom (Cove)	1
Spider Silk	Nicodemus (Deep Forest)	1
Ginseng	Nicodemus (Deep Forest)	1
Nightshade	Zoltan (Zigeuner)	1
Mandrake Root	Horance (Skara Brae)	5
Black Pearl	Horance (Skara Brae)	3
Rations	Paws, Moonglow	3
Heilen	Empath Abbey	25
Wiederbelebung	Empath Abbey	350
Schiff	Jhelom	200
Kahn	Minoc	20
Herberge	Skara Brae	4/Person

KOPFNUSS

Geheimsache Operation Stealth . . . 2. Teil

Hurra, hurra, hier ist sie – die Auflösung des DELPHINEschen Spionagethrillers. Nach einer technisch bedingten „Zwangspause" bekommt Ihr nun endlich die Überlebenshilfen für den Rest des Geheimauftrages. Wetzt schon einmal die Mäuse, denn vor den Stealth Fighter haben die Programmierer noch schweißtreibende Actionszenen gesetzt . . .

III. Innenstadt 2 Nach unfreiwilligem Tauchgang befindet sich John wieder vor dem Blumenladen. Er geht vor dem Bankgebäude nach links und im nächsten Bild zum Strand hinunter. Vom fliegenden Händler kauft er sich das „Rettungsarmband" (Geld am Mexikaner benutzen), geht zum Hotel, spricht mit dem Portier und geht hinein.

John spricht mit dem Mann an der Rezeption, betätigt die Fahrstuhltür und fährt in den zweiten Stock. Die letzte Treppe steigt er zu Fuß hoch. Er geht nach vorne, dann nach rechts und betätigt die letzte Tür im Gang rechts. Es folgt eine witzige „Film"sequenz, in der John verwechselt, entführt und zu einer Bootsfahrt bei stürmischer See überredet wird. Sobald die Männer anfangen, sich zu unterhalten, betätigt unser schlauer Agent den Rettungsring. Er und Julia werden über Bord geworfen. Sobald Julia den Boden berührt, betätigt John wieder den Ring, schwimmt zu ihr und befreit sie von ihren Fesseln (Mädchen betätigen). Bei präzisem Timing erreichen die Beiden vor dem Ersticken (automatisch) die Wasseroberfläche.

IV. Labyrinth Es folgt eine lange Filmsequenz: Julia und John werden oben von einem Freund Julias erwartet und durch den Dschungel zum Präsidentenpalast gefahren. John erfährt mehr über die Verschwörung, die im Gange ist. Mittels einer Zaubertricknummer wird Julia entführt. Fortan muß sich unser Agent alleine durchschlagen. Zunächst flitzt er *Pac-Man*-artig durch ein Labyrinth. In einer nervenaufreibenden Hatz muß er Wächtern ausweichen, um zu einem Schlüssel zu gelangen. Der läßt ihn in ein höheres von insgesamt vier Stockwerken. Mittels Drehtüren lassen sich die Wächter in verschiedenen Korridor-Abschnitten einsperren. Dieses Zwischenspiel ist eines der schweißtreibendsten und hat unseren Tee- bzw. Kaffeeverbrauch drastisch gesteigert . . .

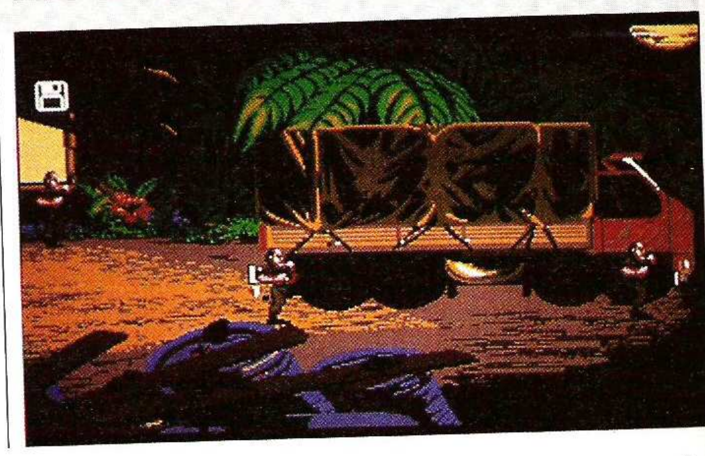
V. Büro Hat John es endlich geschafft, steht er nun vor der Bürotür General Maniguas. Die betätigt er und tritt ein. Eine Statue fällt ihm gleich auf. Er betätigt ihren Arm und findet einen Safe! Um die Tür zu öffnen, be-

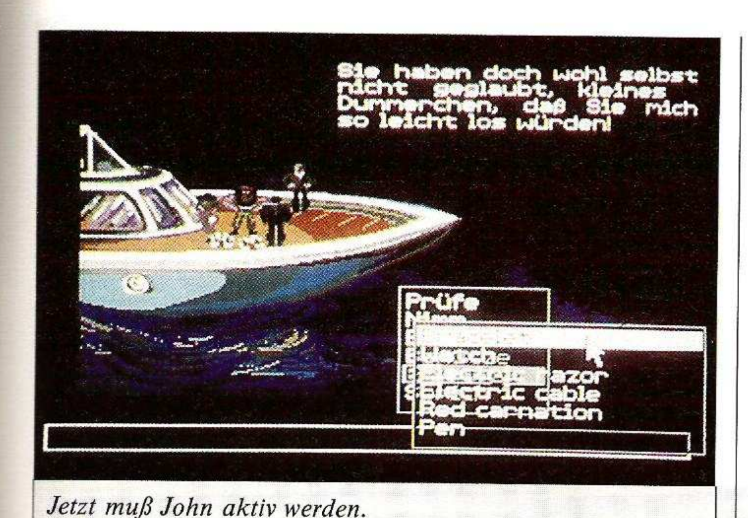


Hat man Julia erst einmal befreit, werden sie und ihre Freunde gesprächiger.



Wieder eine Unter-Wasser-Szene heil überstanden!





Jetzt muß John aktiv werden.



Ein „roter Hering" im Hotel. *Fotos (5): Amiga*

nutzt John den kleinen Kasten an ihr. Mit dem Knopf sucht er nun geduldig die vierstellige Zahlenkombination. Die Leuchtanzeige gibt Euch Erfolgsmeldungen. Wenn der Code geknackt ist, drückt John noch einmal „validate", schaltet den Kasten aus (On/Off-Knopf) und nimmt ihn. Er öffnet die Safetür, nimmt den Brief und ... - richtig, wird wieder vom schwatzhaften Schergen überrascht. Flugs ist John die Dokumente los und muß sich auf eine Scooterfahrt begeben.

VI. Auf, im und unter Wasser Während John den Agenten verfolgt, muß er mit präzisen Lenkbewegungen den Hindernissen ausweichen. Vorsicht, daß der Scooter nicht zu viel Energie verbraucht! Hat unser Agent Ostrowitsch eingeholt und die Dokumente zurückerobert, erscheinen neue Gegner, die ihn in wilder Jagd verfolgen. Nachdem er auch sie abgeschüttelt hat, nimmt ihn der Colonel mit dem U-Boot in Empfang.

Zusammen gehen sie die Unterlagen durch. Die Organisation SPYDER hat das Geheimflugzeug gestohlen und verlangt 500 Kg Plutonium als Lösegeld. Die kann der Colonel nicht schnell genug auftreiben. An wen wendet er sich also in der Not? Erraten! John muß schon wieder einen Tauchgang antreten (langsam wünscht er sich nach Nordafrika), denn aus den Dokumenten geht hervor, daß der Stealth Fighter 100 m unter der Wasseroberfläche liegt. John wird an die betreffende Stelle gefahren, bekommt Zigaretten und Virus-CD und taucht unter.

Sobald er sich nach der automatischen Sequenz wieder bewegen kann, schwimmt John nach unten und begutachtet die Algen, bis er einen Halter findet. Nun bewegt er sich schleunigst nach rechts, untersucht die Palme und betätigt den Knopf am Stamm. Durch die Öffnung gelangt John in die

VII. Geheimbasis. Prompt wird er wieder gefangen genommen. Um die Tür des ekligen Piranhakäfigs zu öffnen, ätzt er mit dem Stift das Schloß weg (benutzen). Nun benutzt John die Uhr erst an der linken, dann an der rechten Wand und krabbelt mit Hilfe des Seils nach rechts (Maus benutzen). Durch den Lattenrost (betätigen) kommt er in ein neues Labyrinth. Dieses wimmelt vor Ratten (an dieser Stelle erlitten wir einen leichten Nervenzusammenbruch und erwachten durch leichtes Fächeln und starken Pizzaduft) und hat fünf Ebenen.

Den Ratten heil entkommen (Methode wie beim ersten Labyrinth), findet sich John in einem Bad wieder. Leider stört der sich dort waschende Wächter. Das kann unseren Mann aus Washington indes nicht erschüttern. Er betätigt den Wächter, nimmt das Handtuch und benutzt es an ihm. Nun nimmt er die Bänder, fesselt ihn damit (use), und nimmt die übrigen Gegenstände.

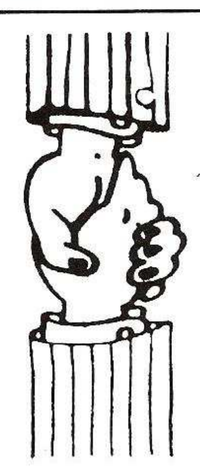
John verläßt nun das Bad und betritt durch die Tür nach hinten den Vorratsraum. Er betätigt die Schubladen und untersucht sie bis er Schnüre und Stempel gefunden hat. Die nimmt er und verläßt den Raum. Er benutzt die Schnüre an sich, geht nach rechts und betritt das nächste Zimmer. Dort betätigt er den Abstellschrank, nimmt das Rettungsboot und untersucht die Kleidung. Er nimmt die Auftragspapiere, benutzt das Glas am Wasser und verläßt den Raum.

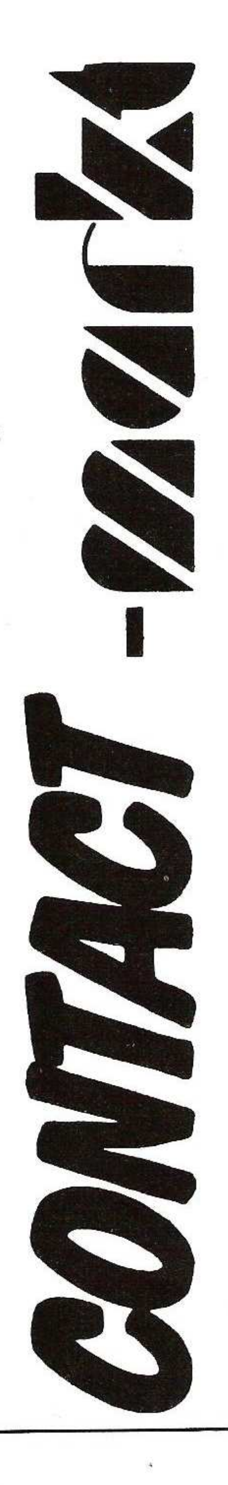
Im Korridor geht er zum Ausgang oben rechts. Er trifft auf einen Offizier, der ihn um ein Glas Wasser bittet. John geht nun nach links oben, benutzt das Glas am Offizier und nimmt, während der ihm den Rücken zudreht, den Stempel. Schnell begibt er sich ins Zimmer, in dem er das Wasser geschöpft hatte. Er benutzt den Stempel erst am Stempelkissen, dann an den Missionspapieren und geht hinaus und nach hinten.

Jetzt stellt sich John ganz dicht an das Daktyloskop, betätigt die Zigarettenpackung und untersucht die Zigarette mit dem blauen Ring. (Vorsicht: Eine der Zigaretten ist explosiv!) Er nimmt und betätigt sie, dann benutzt er das Papier am Glas (darauf muß man erst einmal kommen ...). Ein Bild erscheint, das er am Daktyloskop benutzt. Nachdem er den Gang überquert hat, benutzt er die gestempelten Order am Briefkasten und geht durch die Lasertür.

Im Gang benutzt unser Agent nun das elektrische Kabel an der Steckdose, betätigt den Elektrorasierer und benutzt ihn am Mülleimer (hmmm). John geht durch die Tür und wartet, während der Zähler ausgelöst wird. Beim Stand von ca. 130 sorgt der Trick mit dem Rasierer für Verwirrung beim Gegner. Flugs benutzt John die explosive Zigarette am Computer, betätigt den Miesling und benutzt die CD am Laserabtaster. Damit ist der Countdown gestoppt und John verschwindet durch die hintere Tür. Nun muß er noch wenige Handlungen ausführen. Wenn er sich an den Hubschrauber gehängt hat, benutzt er seinen Verstand und einen Gegenstand an einem anderen. Ein bißchen später betätigt er dann etwas Anderes. Die paar Schritte werden Euch Topagenten aber nicht schwerfallen, oder? Jetzt könnt ihr Euch zurücklehnen und die schöne Endsequenz bewundern. ■

EVA HOOGH
(und Co-Pilot M.K.)





Biete Software

ST-Originale zu verk.: Space Quest (3) 45 DM, Day of Pharao 30 DM, Popolous + P.prom.L. 40 DM, Larry (3) 65 DM, S. Heß, Am Viadukt 4, 5533 Hillesheim, Tel: 06593/9258 ab 14h. Versand per NN.

ATARI ST: Habe North & South (35 DM), Falcon F16 (50 DM), Motor Massacre (30 DM), HARD DRIVIN'(25 DM), Rambo 3 (30 DM) m. Plänen, alles Originale!!! Suche: Sim City, Rick Dangerous 2, Invest, Rings of Medusa, An: Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nussdorf ***

Rollenspiele! Verk. für PC: Knights of Legend und Legend of Fairghail, einzeln je 60 DM, zus. 100 DM! Tel: 0511/582993 (abends), Sano Maya Kumlehn, Ihmepassage 2, 3000 Hannover 91.

Rollenspiele! Verk. für PC: Knights of Legend und Legend of Fairghail, einzeln je 60 DM, zus. 100 DM! Tel: 0511/582993 (abends), Sano Maya Kumlehn, Ihmepassage 2, 3000 Hannover 91.

AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA* Wir verkaufen Leerdisketten und Software zu Top-Preisen! Magic Soft, M. Wahn, Busenbornerstr. 1, 6479 Schotten 22

Verk. C-64 AMIGA ATARI ST GAMES Schickt f. eine C-64 Liste 50 Rp in Briefmarken an Thomas Madlinger, Flurweg 5, 5040 Schöftland, Tel: 064 81 33 21 für Am. u. ST 064 81 14 68, Thomas verlangen. Nur in der Schweiz. Thomas Madlinger, Flurweg 5, CH-5040 Schöftland.

Verkaufe Originalsoftware für PC: Ports of Call (55.-), Lost Patrol (53.-), Ultima VI (47.-), North and South (45.-). Alle Preise inkl. Porto u. Verp. 089/7144553, Thomas Hüttel, Waldesruhe 28, 8000 München 70.

IBM Verkaufe Colonel's Bequest (55), Pirates (55), Maniac Mansion (45), Indy 3 (50). Ruft an Bei Sascha 09525/771 (Suche Conquest of Camelot) S. Buld, Hellingen 43, 8729 Königsberg.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anforden. Bitte LESERLICH! schreiben.

C-64! Verkaufe Software (z.B. Maniax Mansion, Zac McKracken, Sim City, Vermeer, u.v.a.) zu Billigpreisen wegen Systemauflösung (Disketten + Kassetten) Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Hartmut Riecker, Leonhardstr. 41, 7332 Eislingen/Fils.

Amiga Software zu vergeben, Gratisliste anfordern unter W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien.

***** AMIGA *** ÖSTERREICH ***** Neueste Software, Gratisliste anfordern, über 4000 Disketten unter W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien.

**** AMIGA ** AMIGA ** AMIGA **** Topaktuelle Software zu vergeben, Gratisliste anfordern. Wo? Unter W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien.

Amiga-Software zu Schleuderpreisen, Gratisliste anfordern unter W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien.

Suchen Tauschpartner, Amiga Haben das Allerneueste und suchen es, evtl. auch Anfänger. call fast: 0424/4866999 ask for Jörg, Amiga. J. Dettmaier, Hohe Geiss 17, 2833 Prinzhötte/Horp.

Aus Zeitgründen löse ich meine PD-Serie "DIGITAL" (nur Top-Demos) auf. Deshalb hier das Superangebot: Pro Disk ab sofort nur noch 2 DM (incl. No Namedisk). Schnell Gratisinfo anfordern bei: Ralf Reszeleit, Waldstr. 4 c, 4600 Dortmund 30. Serie existiert nur noch bis zum Erscheinen der nächsten ASM!!! Only Amiga.

ST - CH - ST - CH - ST - CH Biete neueste ST-Games, Preis Pro Spiel 2,- DM. Schreibt an M. Blatter, Bergweg 18, CH-43114 Wichtrach. Liefere nur im Inland.

Die außergewöhnlichen Adventures für den C64/C128 und Atari ST. Fordern Sie Infos an. Es lohnt sich. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn.

PD-Software supergünstig!! Alle Disks beidseitig bespielt! Liste auf Disk für DM 2,- Rückporto. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2. 100% Antwort. Nur C-64.

If you wanna the newest stuff then contact us, we got enough! Only O-dags! Call now: 08431/40959 16-18! After this time my board is online! or call: Dark City 215-261-0893 USA. Klaus Peter, Markgrafstr. 18, 8890 Ingolstadt.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 3/91 erscheint
am 22. Februar 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 4/91 ist der
8. Februar 1991

TERMINE

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T.-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

If you wanna the newest stuff then contact us, we got enough! Only O-dags! Call now: 08431/40959 16-18! After this time my board is online! or call: Dark City 215-261-0893 USA. Klaus Peter, Markgrafstr. 18, 8890 Ingolstadt.

AMIGA * AMIGA * AMIGA * Hi Freaks! Habe neuste Software abzugeben (keine Viren). Schreibt einfach mal (auch Anfänger): M. Pötsch, Breslauerstr. 8, 7910 Neu-Ulm.

Verkaufe Original Klax für C-64!!! Außerdem Champions of Krynn und Secret of the Silberblades für 20 DM. Lard Guillium, Mainzer Str. 103, 6750 Kaiserslautern. Tel: 0631/43360.

Hast Du einen C64 und willst die neuesten Games dann schicke 10 Disks + 20 DM an: Uwe Schaper, Str. d. gr. Freien 48, 3163 Sehnde 1. 100% Antwort.

*** AMIGA * SCHWEIZ * THE DEALER *** Für die allerneueste Soft brauchst Du mich nur anzurufen: 053(226189 oder zu schreiben: Marcel Wyss, Dorfstr. 44, CH-8212 Nohl. ***GRATISLISTE***

Verk. Org. Quattro Pro Kalkul. f. PC neu f. 650,- DM. Für C64 Bücher m. Disk, Hi-Edi, Giga Cad, alles ü. Beos je 30 DM, alles Prog. Originale. Volker Freund, Weltersberg 11, 3551 Bad Endbach, 02776/7123

POISON /!!* For buing newest games! Each disk = 1 DM. Also very cheap month ABO's available!!! Write soon to Diego Drescher, Zur Alten Mühle 7, 3070 Nienburg/Weser *Only on Amiga*

AAACHTUNG!!! Verkaufe u. tausche hottest Stuff! (Spy who coved my, Hard Drivin', Snowstrike u.a.) Nur C64!! Call: 02303/690353 , Marc Lewejohann, Am Anger 53, 5810 Witten.

AMIGA! Biete Topaktuelles und Starkes an. Anleitungen in deutsch erhältlich. Liste anfordern bei Heinz Uitz, FP 314, A-1141 Wien. Problemloser Postversand garantiert.

AMIGA! Biete neueste Software!! Brandneue Games und Anwender soeben eingetroffen. Liste anfordern bei Heinz Uitz, FP 314, A-1141 Wien. Problemloser Postversand garantiert.

STOP! An alle Amiga-Fans! Mehr als 100 Original-Spiele abzugeben. Infos bei Thomas Gatsche, Sudetenstr. 59, 5030 Hürth, Tel: 02233/70120

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftw. günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

*****AMIGA***** Suche Partner zum Tausch bzw. Verkauf von neuester Soft. Habe Soft oft vor Erscheinungstermin!! Schreibt an Karl Christian Landl, Postfach 38, 6470 Enns.

***** Amiga *** Amiga ***** Biete Softw. f. den Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch!!!), M. Bredenkamp, Werrestr. 3, 4570 Bad Oeynhausen.

***** Amiga *** Amiga ***** Biete Software für den Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch!!!), Oliver Fennel, Schützenstr. 3, 4570 Bad Oeynhausen.

Verkaufe 5 Original-Games für C-64 Star flight LA Crackdown Rambo 3, Wasteland, Rings of Medusa pro Game 25 DM und 100 Leerdisketten + 3 Joysticks pro Diskette 50 Pf und pro Joystick 5 DM. Telefon: 0 93 35 / 5 85, Stefan Metzger, Hauptstraße 45, 8701 Gelchsheim.

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Originale: Powermonger 55 DM, Paradroid '90 50 DM, It came ... 40 DM, Silkworm 30 DM, S. Wonderboy 25 DM für Amiga. Telefon: 02662/7884, David Schmutzler, Postfach 1306, 5238 Hachenburg

---

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **AMIGA**

A-SPREAD You want latest AMIGA-Soft en masse? Call: 0234/357691 André Peters, Rosenbergstr. 26, 4630 Bochum 1

Hallo Amiga! ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan: Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

AMIGA-Programme! Ich habe genau das, für jeden, was er braucht! Die totale Grafikliste sofort anfordern! Ich werde Dich überzeugen mit Super Dumpst Anleitung, E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

BLACK GOLD ein spannendes Spiel um Geld und schwarzes Gold. In deutsch für C128/802. Für nur 14,95 DM. Per Vorkasse oder Nachname: S. Büchler, Sönneringplatz 7, 3500 Kassel.

Amiga: Verkaufe oder tausche Orig. Imperium 50.-, John Young 30.-, Stellar Crusade 40.-, Kult 35.-, 688 Attacksub 40.-, Conqueror 40.-, Dragon's Breath 45.-, Bismark 20.-, Warp 20.-, Tel.: 07151/24356, Thomas Bönig, Nachtigallenweg 35, 7050 Waiblingen.

IBM: Verkaufe oder tausche Originale Railroad Tycoon 70.-, LHX 70.-, CYAFT 25.-, Harpoon 60.-, Mindfighter 25.-, Ace of Aces 15.-, Arctic Fox 30.-, Golf 30.-, Alternate R. 25.- 07151/24356, Thomas Bönig, Nachtigallenweg 35, 7050 Waiblingen.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitg. vorhanden -Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anforden. Bitte LESERLICH! schreiben.

IBM-PC-Originale zu verkaufen: Code Name Iceman, Foutain of Dreams, Loom und Ultima V, gegen Angebot. Telefon: 07133/15794 (ab 17.00 Uhr), Günter Kern, Danziger Straße 14, 7107 Nordheim.

Suche Tauschpartner für C64. Habe die neuesten Topgames, wie z.B. Rick Dangerous 2 usw. Schreibe garantiert zurück. Bitte Rückporto nicht vergessen. Stefan Schreiber, Georg-Alber-Str. 16, 8898 Schrobenhausen.

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Alpha Waves	53,90	-	53,90
B.A.T.	94,90	94,90	78,90
Backlash	35,90	-	-
Bard's Tale III	-	-	74,90
Betrayal	78,90	78,90	78,90
Big Bang	43,90	43,90	-
Big Business	58,90	58,90	68,90
Billy the Kid	68,90	68,90	68,90
Cabal	68,90	53,90	-
Cadaver	68,90	73,90	73,90
Chess Simulation	68,90	65,90	68,90
Crime Time	68,90	68,90	68,90
Crown	68,90	68,90	66,90
Das Boot	-	-	93,90
Dick Tracy	68,90	68,90	68,90
Dinowars	58,90	58,90	68,90
Elvira	73,90	73,90	109,90
Epyx Sporting Gold	68,90	68,90	68,90
European Superleague	68,90	68,90	68,90
F-16 FalconMiss.DiskII	58,90	53,90	-
F-19 Stealth Fighter	78,90	78,90	88,90
F-29 Retaliator	68,90	68,90	73,90
Flood	68,90	68,90	-
Galactic Empire	-	78,90	99,90
Great Courts 2	68,90	66,90	68,90
Hard Drivin II	68,90	68,90	78,90
Impact	35,90	35,90	-
Imperium	68,90	68,90	73,90
Int. Soccer Challenge	68,90	68,90	78,90
Invest	64,95	58,90	-
Ishido	68,90	-	78,90
James Pond Underwater Agent	68,90	68,90	-
Kick Off 2 EXPANDED	68,90	-	-
Kings Bounty	-	-	73,90
Klax	48,90	48,90	63,90
Lettrix	68,90	68,90	-
Loopz	58,90	58,90	68,90
Lords of Doom	68,90	68,90	68,90
Lost Patrol	63,90	53,90	78,90
Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	68,90	-
M.U.D.S.	68,90	68,90	78,90
M 1 Tank Platoon	78,90	78,90	88,90
Manhunter 2:Sam Francisco	78,90	-	88,90
Masterblazer	78,90	68,90	75,90
Maupiti Island	68,90	68,90	-
Might & Magic II	73,90	-	73,90
Movie Compilation	78,90	76,90	-
Murder in Space	68,90	66,90	68,90
Mystical	68,90	68,90	68,90
Neuromancer	63,90	63,90	73,90
Nightbreed I	68,90	65,90	73,90
Nitro	56,90	68,90	-
Operation Stealth	68,90	73,90	78,90
Pang	68,90	68,90	-
Paradroid '90	68,90	73,90	-
PGA Tour Golf	-	-	68,90
Pipemania 3,5"	63,90	53,90	63,90
Plotting	68,90	68,90	-
Pool of Radiance	68,90	-	68,90
Ports of Call	66,90	-	88,90
Puzznik	68,90	68,90	-
Railroad Tycoon	-	-	88,90
Red Storm Rising	68,90	68,90	-
Rick Dangerous 2	68,90	65,90	68,90
Riders of Rohan	68,90	73,90	88,90
Robo Cop II	68,90	68,90	-
Rogue Trooper	-	68,90	-
Sarakon	63,90	-	-
Second World	58,90	58,90	68,90
Secret of Silver Blades	68,90	68,90	73,90
Silent Service II	-	-	68,90
Sim City	78,90	78,90	78,90
Sim Earth	-	-	108,90
Simulcra	68,90	63,90	-
Stormovik	-	-	78,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Test Drive III	-	-	76,90
The Immortal (1MB)	68,90	68,90	-
Time Race	68,90	68,90	68,90
Total Recall	68,90	68,90	78,90
Track Suit Manager 2	68,90	68,90	66,90
Transworld	68,90	68,90	78,90
TV Sports Basketball	78,90	-	88,90
Ultima V	73,90	73,90	73,90
Ultima VI	-	-	89,90
Vaxine	68,90	68,90	68,90
Voodoo Nightmare	68,90	68,90	-
Weltris	-	-	66,90
Wing Commander	-	-	98,90
Wings	78,90	-	-
Wings of Death	68,90	68,90	-
Wonderland (1MB od. 5MB)	76,90	76,90	94,90
World Cham. Boxing	56,90	58,90	58,90
Lynx Paket m. California Games			**359,00**

Einige Titel waren bei der Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben) Vorkasse + DM 5,--; PGAmt Essen, Kto. 402835433, BLZ 360 100 43, Nachnahme + DM 8,– Ausland nur Vorkasse + DM 10,– **Kein Ladenverkauf, nur Versand! Schreiben Sie uns:**

Zillesoft
N. Zielinski - Alpener Str. 67a - 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:
02843-80187 (Anrufbeantworter), FAX 02841-22778
Hotline Di+Do 19-21 Uhr - Sa 10 - 15 Uhr

Neueste Software für Amiga! ...Bei Royal Amiga Force... 24-Stunden-Service, auch Abos, Gratisliste, niedere Preise, ca. 1500 Programme! Schreibt an: T. Hing, PO Box 36, A-5630 Hofgastein!

I'm selling'n swapping hottest stuff. To be in contact with the HQ of Royal Amiga Force write to: T.Hing, PO Box 36, A-5630 Hofgastein... Contact me or die, earthling! OOOh-ha-ha-ha-ha

---

Verkaufe Startrek, African Raiders, Alterd Beast, New Zealand Story, Impossible Mission 2, Run the Gauntlet und Beach Volleyball je 40 DM. Tim Höcker, Rotdornbogen 24, 4330 Mülheim a.d.R.

****** AMIGA ****** Wenn Ihr die allerneuste Software zu billigen Preisen im Abonnement haben wollt, dann schreibt an: F. Wensing, Postfach 108535, 4426 Vreden!!

PC: Biete gute PD-Soft zu günstigen Preisen. Eine komplette Liste erhaltet Ihr gegen 1,- DM Rückporto bei: PD-Soft Versand, Kleinhenz Uwe, Schulzengrund 14, 8736 Waldfenster

---

FRAXION! We sell the hottest USA modem-stuff. Per disk just DM 2! Abos erhebl. günstiger! Dontact FRAXION Germany, Chris Larsson, P.Box 710446, 2820 Bremen 71, only Amiga and ST & PC. Write fast!!!

Amiga-PD Verschiedene Slide Show-Serien (Ham-PPictures). z.B. B.Beaztis (20 Disks) oder Kilroy's Pics (31 Disks). Jede Disk = 5 DM. 10 = 40 DM, 30 = 100 DM. L. Kanz, Postfach 1722, 6720 Speyer, NN = DM 10.

Verkaufe ca. 40 Amiga Originale. Fast alles ASM-Hits! z.B. Dino Wars (29,-). 7 Seiten Liste gegen 2,- RP. bei Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf. (Bitte nur schriftlich!)

Atari ST: Kaufe, tausche oder verkaufe neue und alte Games. Schickt eure Listen schnell an: Thomas Glanzmann, Schönenbuchstr. 75, CH-4123 Allschwil. Alles wird beantwortet!

Lernsoftware für Amiga!!! Verkaufe Original Englisch/Französisch Lernprogramme von Heureka-Teachware für Gymnasium, Realschule. Sofort bestellen! Stephan Henning, Ottenberghalde 26, 79993 Kressbronn, Tel: 07543/8052.

Verkaufe alle meine IBM-Originalspiele. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an Markus Schraud, Winterleitenstr. 10, 8701 Theilheim. Fordert Liste an!

Verkaufe Amiga Originale! Jagd auf Roter Okt. (30,-), Buggy Boy (30,-), Hard Driving (30,-), Crazy Cars 2 (30,-), Thunderblade (30,-), Pink Panther (25,-), uva. Andreas Haberl, Am Sachsenberg 7, 8311 Moosthenning, 08731/9767

Verkaufe original Spiele (100% in Ordnung) für PC: Codename: Iceman (55,-), Kings Quest 5 (55,-), Telefon: 089/7144553, Andreas Hüttel, Waldesruhe 26, 8000 München 70.

Orig.-Amiga-Software: Carrier Command, Great Courts, Tower Fra, Battle Chess, Deluce-Paint-3-Update, Harrier Combat-Simulator, Craps-Academy, Teenage-Queen. Tel: 07224/5806 ab 19 h, Klaus-Hinrich Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach/Baden.

Verk. Wings of Death (60 DM) für Amiga 500/2000. Milestones (45 DM) für Atari ST. Gschmeidler Andreas, Ortsstraße 4, 8966 Krugzell. Bitte Telefon angeben.

Verkaufe Knights of Legend (C64), Their finest hour (Amiga) + 5 weitere Rollenspiele, darunter Legend of Faerghail (60,-) für Amiga. Nur Originale! Telefonnummer: 09127/8853 (ab 18 Uhr) Andreas Kolboom, Pestalozziring 6, 8501 Roßtal.

Original Spiele für Atari ST z.B. Larry 3 (50), Loom (40), Indiana Jones (35), Maniac Mansion (40), Zak McKracken (35), Tennis Cup (30), R-Type (10). Tel: 06371/50973, Marco Altherr, Kindsbacher Str. 43, 6792 Ramstein-M. 1

Amiga: Full Metal Planet 39 DM, Blooc Money 35 DM, Strider 39 DM, Bat Man 35 DM, Quartz 46 DM, Chase HQ 37 DM, Zetris 37 DM, Battle Squadron 47 DM. 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

Hey Du da! Für Dich habe ich genau das Richtige: The real Kaiser, Bauer, Geschäftsmann und Airhansa (je 10 DM, Spielstand abspeicherbar, keine Raubsoft!) Jede VK wird 100% beantwortet! VK an: Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-D. 34 b, 1000 Berlin 51, C64

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST . Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

C-64 * C-64 * Biete Supersoft zu Super Preisen!!! Liste gratis! Alles 1x da! Wer was bestellt, bekommt ein Gratisspiel! Call or write to Dirk Hoffmann, Beethovenplatz 6, 4357 Datteln. Greetings to Gogo!

Wir bieten die neueste Amiga/Atari-Software der Schweiz. Alles Modemimports. Max 24h alt. Info bei: The Clan, Roger Wattenhofer, PO Box 263, CH-8854 Siebnen oder Tel: 077/931809. System angeben.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien.
Broschüre gratis! anforden. Bitte LESERLICH! schreiben.

Biete neueste Amiga, C64, ST Software. Riesenauswahl; Billigstpreise; Super Service; Info anfordern, write fast!! Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1.

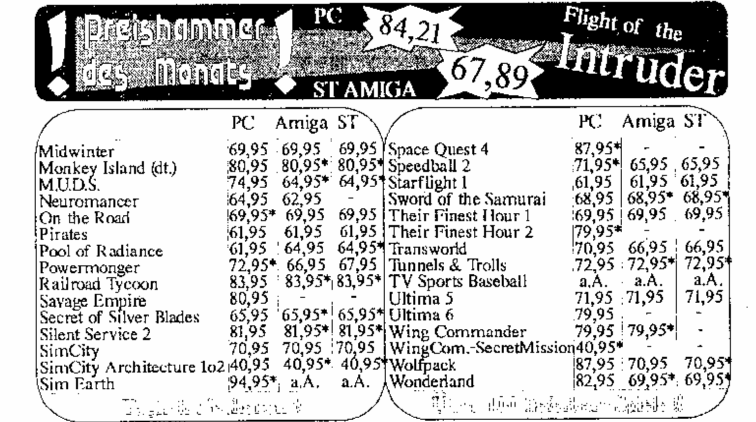
C64 Abos (Spiele)! Infos von: The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! "You have sure seen our demos (Airdance I, II, III)"

Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Grafisliste und Infos schreibt an B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. **Simple The Best!!**

Amiga-Gratisliste!!! Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! *B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. *Auch Oldies + Abos...

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«
DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Bard's Tale 3	67,95	69,95*	-
B.A.T.	71,95*	71,95	84,95
Battle Command	-	69,95	69,95
Battletech 2	84,95	84,95*	-
Betrayal	-	70,95*	70,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	-
Cadaver	69,95*	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	63,95	68,95*
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95
Covert Action	94,95	-	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95*
Dragonflight-Special Ed.	-	68,95	68,95
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95
Elvira	70,95	70,95	70,95
Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
Great Courts 2	69,95*	69,95*	69,95*
Hard Nova	70,95*	-	-
Heroes Quest 2	87,95	-	-
Imperium	72,95*	64,95	64,95
Indianapolis 500	65,95	65,95	-
Ren. Legion Interceptor	80,95	80,95*	-
It Came from Desert	78,95	68,95	68,95*
Kings Quest 5	87,95	-	-
Knights of the Sky	a.A.	-	-
Lightspeed	a.A.	-	-
Legend of Faerghail	72,95	64,95	64,95
Lemmings	a.A.	a.A.	a.A.
Lord of the Rings 1	69,95*	-	-
Masterblazer	64,95*	64,95	64,95
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95



	PC	Amiga	ST
Midwinter	69,95	69,95	69,95
Monkey Island (dt.)	80,95	80,95*	80,95*
M.U.D.S.	74,95	64,95*	64,95*
Neuromancer	64,95	62,95	-
On the Road	69,95*	69,95	69,95
Pirates	61,95	61,95	61,95
Pool of Radiance	61,95	64,95	64,95*
Powermonger	72,95*	66,95	67,95
Railroad Tycoon	83,95	83,95*	83,95*
Savage Empire	80,95	-	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2	81,95	81,95*	81,95*
SimCity	70,95	70,95	70,95
SimCity Architecture 1o2	40,95	40,95*	40,95*
Sim Earth	94,95*	a.A.	a.A.
Space Quest 4	87,95*	-	-
Speedball 2	71,95*	65,95	65,95
Starflight 1	61,95	61,95	61,95
Sword of the Samurai	68,95	68,95*	68,95*
Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Transworld	70,95	66,95	66,95
Tunnels & Trolls	72,95	72,95*	72,95*
TV Sports Baseball	a.A.	a.A.	a.A.
Ultima 5	71,95	71,95	71,95
Ultima 6	79,95	-	-
Wing Commander	79,95	79,95*	-
WingCom.-SecretMission	40,95*	-	-
Wolfpack	87,95	70,95	70,95*
Wonderland	82,95	69,95*	69,95*

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preishammer des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 DM: 4DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 14 bis 21.00 Uhr und sowie Dienstag, Mittwoch 17 bis 21.00 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (21.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Goepel, Hirling, Pyls GbR

Amigasoft: Maximal eine Woche alt!! Super Software (Spiele, Anwender,...), extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, Postfach 2, A-4611 Buchkirchen.
Auch Abos.

For infos about cheap and fast abos for your Amiga write to: F. Wensing, PF 108535, 4426 Vreden! 100 Disks = 100 DM!!

Die beste PD-Software für C64 und Amiga! Wir bieten immer das neueste an Demos, Demomaker, Lern- und Anwenderprogrammen, Musik und Grafik! Die Software befindet sich immer auf dem neuesten programmiertechnischen Standard. Dabei wird aus dem C64 immer wieder amigamäßiges herausgeholt. Und auch auf dem Amiga haben wir Demos, deren Qualität man in Worten nicht fassen kann. Man muß es einfach erlebt haben. Die C64-Diskseite gibt es ab DM -,90 und die Amiga-Disk schon ab 1,80! Fordern Sie gegen DM 3,- für C64 2 Katalogdisketten oder für den Amiga 1 Katalogdisk plus einigen Top Demos an! Bitte Stichwort Amiga oder C64 nicht vergessen!!
J.D. Mallander, Asternweg 34 a, W-4290 Bocholt. (mit 24h-Service!)

Verkaufe ASM-Hit 12/90: Stormovik der LHX-Nalchfolger für DM 50,- (Original). Auf 3,5". VGA, Ega, CGA. Tel: 09851/3384 (Axel) **IBM-VGA** A. Wallau, Sonnenstr. 47, 8804 Dinkelsbühl.

PD-Soft supergünstig aus allen Bereichen. Info für 2,- DM Rückporto. Liste auf Disk für C-64. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, West-Germany.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anforden. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA***** Topaktuelle Amiga-software günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **AMIGA**

Verkaufe die 7 neuesten Spiele mit Sega Master Konsole für nur 400 DM!!! Tausche auch gegen Sega Mega Drive System. Martin Baillie, Stettiner Str. 48, 3107 Hambühren II.

Verk. Orig. f. Amiga: A-10 Tankkiller, Indianapolis 500, Lost Patrol, Falcon MD 2, Xenomorph, Wings, Dungeon Master etc. Liste anfordern bei: W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen.

For buying the very latest and cheapest stuff for your Amiga write to: F. Wending, PF 108535, 4426 Vreden. Cheap and fast Abos!!

Tausche + verkaufe PD-Software und selbst geschriebene Programme für Amiga. Wolfram Kopp, Sankt Johannstr. 1, 4100 Duisburg 1.

Tausche + verkaufe PD-Software und selbst geschriebene Programme für C64. Wolfram Kopp, Sankt Johannstr. 1, 4100 Duisburg 1.

AMIGA: Mein Angebot - Software aus allen Bereichen von 86 - 90! Teilweise mit Anleitungen! Absolute Dumps gekoppelt mit Superservice müßten Dich überzeugen! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Verkaufe Demo, Intro, Letter-Designer (Amiga + 64'er: insg. 250 Stück). Liste gegen Systemangabe + 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11, Preise: ab 3,- DM (inkl. Disk!!)

Für Amiga: Midwinter 50.-, Europ. Space Sim. 50.-, Lords of the Rising Sun 45.-, Running Man 20.-, Carrier Com. 20.-. Alle Prog. dt. Anl., nur Versand (NN) Tel: 06039/2443, Marc Bäuerle, Schloßstr. 44, 6367 Karben 6.

If ya wanna the newest stuff on yer Amiga then contact me, Holger Patzlaff, Biergasse 1, 6112 Groß-Zimmern.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden. - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anforden. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Kostenlose PD-Soft f. Amiga. Liste gg. frankierten Rückumschlag. Heinz-Udo Köhnen, Nakatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach 1. Es lohnt sich!!!

Software kein Problem * Amiga * Deutschlands schnellster & bester. Liste anfordern: R. Schimmel, Busehofstr. 9, 4300 Essen 1. ** The Jam ** Rudi

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Amiga Software! Neueste Prog. und Anleitungen in rauhen Mengen. Für den versierten Amiga User. Vordern Sie unseren Gratiskatalog bei Peter Golob, P.Box 43, A-8025 Graz/Austria!!!

Tausche völlig neues Gremlins 2 Amiga gegen gleiches von C64 oder 45 DM. Thomas Magnus, Berliner Str. 2, 6222 Geisenheim, 06722/8364.

Intros-Demos-Megademos etc. Call: 09391/7326. Call or die! Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

Amiga * Originale *** Hits ***** Strider, Full M. Planet, Chase HQ, Batman, Quarz, Silent Service, E-Motion, Super Wonderboy, Blood Money, Shadow of Beast, Speedball, Tetris je 39-49 DM, Telefon 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim

Amiga: je 39 DM: Shadow of the Beast, Full M. Planet, Chase HQ, Batman, Quartz, Blood Money, Speedball, Pawn. Je 49 DM: Silent service, Battle Squadron, Sim City, World Soccer, uva. Telefon: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Amiga Austria! Neueste Amiga-Soft sehr billig bei: Markus Winter, Postfach 11, 3701 Gr. Welkersdorf, get our Gratisliste **saubillig**

Verkaufe Software für den Atari ST Biete insbesondere Chaos Strikes Back, Invest, Rings of Medusa für 30-40 DM pro Spiel. Suche speziell Rollenspiele, Karsten Meyer, Moltkestraße 15, 3070 Nienburg/W., Telefon: 05021/4220.

!!! Amiga * Topaktuell *** Brandneu ***** Liste anfordern bei Heinz Uitz, Postfach 314, A-1141 Wien. Ich antworte prompt und verläßlich. Chance nutzen. Anruf ganztags in Wien 9111548.

Amiga * Spitzensoft!!! Topaktuell!** Ich habe einfach alles. Gratisliste bei Heinz Uitz, Poetfach 314, A-1141 Wien oder Tel: Österreich 02229111548, ganztags. Nützt Eure Chance ***

Achtung 64'er Freaks!! Verk. u. tausche PD-Soft. Habe u.a. Digis, Maker.. Info + Liste kommt gg. 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen.
** PD/C64 ** C-64/Disc **

PANIC... Bottles ahead! Amiga! Verk. die neuesten Amiga-Demos. Absolute News! For Infos write to: Lars Overberg, Bushof 30, 4532 Mettingen. Bitte keine Raubkopien!

C64 Spielegenerator der Spitzenkls. Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher ideale Nebenverdienstmöglichkeit - echt Super! Disk komplett mit Handbuch nur 20,- DM. Geld/Scheck an:
M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg.

Public Express Verkaufen Public-Domain Programme zu niedrigen Preisen! Info für 2 DM bei: D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nur für C-64 - nur Disk - auch Tausch!

Suchst Du die neuesten Prgs.? Dann schreib uns (billige Abos). Schreib an: Schroeder J., P.O. Box 206, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar.. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 10 DM plus Porto! *AMIGA*

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + LFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 10,- DM! plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Get it or die

C-64, 1541 u. Drucker Star LC-10C m. Druckerpapier; Spiele u.a. The Chessm. 2000, Starpainter ... Insg. 10 Disketten für 700,- (C-64 n. Modwll 1 Jahr alt, Drucker 1 J. wenig genutzt. Ruft an 04531/82849. Martin Hentschel, A. Ratzeb. Landstr. 30 b, D-2060 Bad Oldesloe

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST . Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Xarros-Xarros-Xarros Wenn Du das Programmieren beherrschst und in eine aufgestellte Crew willst, dann gibts nur Xarros. Schreib an Xarros, Alfred Steiner, POBox 520, CH-8803 Ruschlikon

C64! Wir haben die neuesten Games! z.B. Turrican, Mid. Resist., Klax, Ki. Bounty, R.o. Medusa, X-Out! Scholz 0561/872410 oder M. Wacker, Am Steinbruch 5, 3500 Kassel. Verkauf u. Tausch!

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST . Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Ich habe die Software, die Du suchst 07246/1631 (only amiga) P. Maier, Adenauerstr. 11, 7500 Karlsruhe 21. Nur anrufen!!!

Totgesagte leben lang! So auch der kleine Commodore 64! Von mir kannst Du Spiele in rauhen Mengen haben. Laß Dir eine Liste auf Disk schicken: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Totgesagte leben lang! So auch der kleine Commodore 64! Von mir kannst Du Spiele in rauhen Mengen haben. Laß Dir eine Liste auf Disk schicken: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Totgesagte leben lang! So auch der kleine Commodore 64! Von mir kannst Du Spiele in rauhen Mengen haben. Laß Dir eine Listendisk schicken: G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Amiga *** Austria *** Contact us, write to Energy, Jakes Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz f. C64 or write to Lotus, J. Dillinger, PO Box 79, A-8570 Voigtsberg

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST . Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to The Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. System angeben -Liste!!

***C64* Tausche und verkaufe.** Liste gratis anfordern bei Markus Wallner, Kreuzweg 13, 8313 Vilsbiburg.

C-64! Verk. Spitzengames, PD-Soft und Demos zu sehr günstigen Preisen! Jeder erhält 100% Antw.. Schickt am besten Leerdisk u. Rückporto mit!
Write to: The Challenge, z.Hd. Bug, Daniel Kempkes, Bömpkesweg 56, 4290 Bocholt! Wir tauschen auch im Verhältnis 1:1

Neueste Software!!!! Top Service: 2-3 Tage alt, schützende Verp., Porto + fehlerfrei uvm. schreibt an: TNM, Raymond Schneider, P.Box 173296, 6800 Mannheim 81

Verk. Strategie u. Wirtschaftssim. f. C-64, IBM v. SSI, Micro Prose, PSS usw. z. B. Rebel Charg, Sons of Liberty, Reisende i. Wind. M. Mansour, Weg zur Schanze 58, 5804 Herdecke, 02330/70576

Atari-CH Suchst Du neue Soft für Deinen ST? Dann liegst Du richtig, wir haben sie! Infos bei: Black-Byte, Roland Meier, Breitenstr. 8, 5242 Lupfig/CH

Amiga!! Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat das Neueste im ganzen Land?? 0-1 Tage alter Stoff! Call or die!!! 07321/21796, (Bitte nur Mo-Sa zwischen 18-21 Uhr) Uwe Dach, Meeboldstr. 60, 7920 Heidenheim.

Das außergewöhnliche Adventure. Der C64 Erfolg jetzt für Atari ST. SM 124 und doppelseitiges Laufwerk erforderlich. Fordern Si Infos an. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn.

Everyday the newest stuff (MODEM)! Only Amiga, call now +49 8431 40959 (Germany) all times! All Disks with with 100% Wanty back! Also call 0841/40959 to find out the Elite! Andreas Bittner, Birkenstr. 17, 8850 Echingen.

Everyday the newest stuff (MODEM)! Only Amiga, call now +49 8431 40959 (Germany) all times! All Disks with 100% Wanty back! Also call 0841/40959 to find out the Elite! Andreas Bittner, Birkenstr. 17, 8850 Echingen.

Atari ST Originalspiele zu verkaufen z.B. Pirates, Their finest hour. Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Hauptstr. 38, 4690 Herne 2.

Tausche - suche - vergebe PD-Soft für den C-64, und verkaufe außerdem meine Games Tane u. Disk! Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50. Liste im Tausch oder Rückporto 1 DM.

Oh Yeah!!! Günstige C-64 Spitzensoft!! Das ist der Hammer!!! Unglaubliche Game-Liste gibt's für nur 2 DM in Briefmarken!! Ruck-Zuck!! S. de Marco, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt/Main 90

UK und USA Software für Amiga, keine Raubkopien. z.B. Powermonger, F16-Mission-Disk 2, M1Tank-Platoon, F19, Storm across Europe uvm. Info bei IST, Stefan Müller, PO Box 010417, 7920 Heidenheim.

Amiga-Software! Topaktuelle Amigaprogramme und Anleitungen, superschnell u. günstig abzugeben. Umfangreiche Gratisinfo auf einer Superdemo + Tooldisk bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz/Austria. Noch heute anfordern!

Amiga!!! Neueste Games zu Super-Preisen Schreibt an: B. Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt.

Unicorn-Game-Disk Die 5 besten PD-Spiele des Monats in einem Supedrpack für den Amiga. Der Preis: Nur 10! DM (bar/Scheck) oder NN. (+ 5 DM): Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 963 Bochum 1.

*** Unicorn-Utilities-Collection *** für den Amiga. Über 25 Super-Utilities zum Wahnsinnspreis von nur 10,- DM per VK (bar/Scheck) oder NN (+ 5 DM) Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 963 Bochum 1.

*** Unicorn-Gold-Disks Amiga *** nur das Beste aus dem PD-Pool wurde auf dieser Serie vereinigt. 50 Disks vorhanden. Liste gg. Rückp. bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 963 Bochum 1.

*** Unicorn-PD *** Die Super-Serie für Ihren Amiga. 400 Disks leiferbar, komplett in dt.. Schon ab 0,50 DM. Katalogdisk f. 2 DM bei: Unicorn-PD, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 963 Bochum 1

Unicorn-PD die dt.-sprachige Serie f. Ihren C-64. Disk schon ab 0,50 DM (160 Disks lieferbar). Katalogdisk f. 1,00 DM bei Unicorn, C-64, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 963 Bochum 1.

Amiga-Originale-Stars in E., z.B. St. Graf, Sandra, Madonna, kostenlose Liste gegen Rückumschlag. Genaueres siehe Anzeige in Powerplay. J. Galesic, Postfach 500411, 7000 Stuttgart 50.

**** Starlight Software **** verkauft günstig hochwertige PD für Amiga (nur Spiele & Anwender). Katalog-Disk = 2 DM. Rainer Safferthal, Fronackerstr. 55, W-7050 Waiblingen.

*** Starlight *** ist eine neue hochwertige Amiga-PD-Serie. Nur Spiele & Anwend.. Katalog-Disk 2 DM. Rainer Safferthal, Fronackerstr. 55, W-7050 Waiblingen.

Kaufe-verkaufe-tausche PC-Engine Module. Suche auch Original TV-Platinen. Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven. Tel: 04721/61195.

Über 40 Orig. für Atari ST z.B. WSW, Chambers of Shaolin, Bloodwych, Dragonflight, Resolution 101, altes und neues ab DM 10,-. Ruft an Tel: 08537/731, Rainer Obstmeier, Alte Innste. 11, 8397 Bad Füssing.

Habe immer die neueste Soft für C64. Riesenauswahl, superbillig. Gratis-Liste bei Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, D-8372 Zwiesel.

Game News. Jeden Monat neu. Kostenlos f. alle Konsolen Spieletest. Bitte adressierten u. frankierten Rückum. an R.Wekwerth, Talstr. 69c, 7000 Stuttgart 1

Amigasoftware Austria Amigasoftware Brauchst Du die neueste oder ältere Software für Deinen Amiga - dann fordere eine Gratisliste an bei: J. Müller, Postfach 14, A-2481 Achau / Austia.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden. - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

For buying the very latest stuff for cheapest prices for your Amiga write to: F. Wensing, PF 108535, W.4426 Vreden!!

Habe neueste Soft: Rick Da. II, M. Resitance, Ninja Turtles, Beach Volley, Back to t. Future II, Sly Spy, Klax, Deliverance, Turrican, Kings Bounty, Hammerfist, F. Quest, Sky or Die. Telefon: 030/6057602, Rafael Knossalla, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47

Abos (Spiele): 1 mal im Monat 35 DM f. 20 bespielte Disks. Wir haben immer den neuesten Stuff. Wie z.B. Sly Spy, Transworld, Invest, Rick Dangerous 2, Night B., Satan. 030/6057602, Rafael Knossalla, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47

Amiga Softw. + Anleitg.! Raum Mödlins + Wien! Tel: 02236/811452, Austria. Greetings to Engine Oscar a. Andy. Jascha Ostermann, Hohe Wandstr. 27/4, A-2344 Ma-Enzersdorf.

*** Verk. kompl. Computeranlage *** C128 D, Datasette, ca. 50 Originale, 2 Module (Expert, S4), Erweiterungsdisks zu Expert, Utility-Diskbox mit 50 Disketten, 2 Diskettenboxen mit 200 Disketten und 1901 Monitor!! Call 09287/4612 or write: David Pöhlmann, Postfach 1451, W-8672 Selb!

Suche Software

!! Kaufe Amiga-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche den Oldie They stolen a Million für C-64 (Orig.). Streile Marcel, Pfarrer-Kraiss-Str. 2, 8729 Maßfurt. Tel: 09521/5500. Zahle mächtig prächtig.

Kaufe Originale f. IBM u. Amiga. Suche Wings of Fury, F-15 II, F-19 Simulator, Star Fleet II, Balance of the Planets, Bad Blood, Adv. Tactic. Fighter, Centurion etc. 07151/24356, Thomas Bönig, Nachtigallenweg 35, 7050 Waiblingen.

Suche dringend Anleitung u. Codeliste für Bards Tale III, da meine leider verloren ging! Angebote an: Uwe Greb, Röthenstr. 2, 8741 Heustreu

Suche für ATARI ST: Kaiser und andere Software (möglichst Anwendung!) Bitte Angebote an: Ralf Dreisbach, Fahrenbecke 37 1, 5800 Hagen 1.

Suche Amigasoftw.! Auch Tausch möglich. Listen u. Preise an: Martin Horstmann, Hauptstr. 3, 2325 Gowens

C-64: Suche Rocket Ranger (deutsche Version) auf Disk. Biete für das Originalspiel 50 DM. Niels Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde, Tel: 05223/60597.

Suche für Amiga: P47, Italy 90 (US Gold), Wings, Wings of Fury, Th. finest hour, Bomber Bob, Kick Off II. Tel: 07566/514, Michael Gerstenecker, Eglofstal 46, 7989 Argenbühl.

Suche f. Atari ST: Jeanne d'Arc i. Original, sowie das Militärspiel 89: Empire. Zahle Höchstpreise.
Tel: 030/3442612, vielleicht Anrufbeantworter, Bernd Harke, Mindenerstr. 6, 1000 Berlin 10

(Ver)kaufe, tausche Module für SUPER FAMICON, Sega+16Bit, PC-Engine, Gameboy. (Ver)kaufe komplette Konsolenbestände. Suche für S. Famicon Final Fight, Gradius 3; und RI für Engine. Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Suche f. Flachbrettscanner (Howk) taugliche Programme und Infos. (Atari) Schreibt an Oli Schulz, Postfach 57, 6722 Beindersheim. Belohnung wartet!

AMIGA Suche Track Suit Manager für Amiga 500. Der Erste bekommt von mir 10,- DM (Nur der Erste). Amiga 500. Andreas Lamade, Im Schaffner 17 a, D-6900 Heidelberg.

!!SOFORT GELD!! Kaufe Orig. ST-Programme. Alle Spiele u. Progr. ab '89 -'90. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!

C64! Suche Freak, der mir neueste Software, die max. 2 Monate alt ist zuschickt. Tausch oder Kauf! Listen bzw. Disks an J. Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. -C64-

Originale für Amiga gesucht. Sendet mir doch Listen doer ruft an. 100% Antwort! Tel: 0841/59586 ab 17.00 Uhr. Rudolf Geier, Beilngriesstr. 95, 8070 Ingolstadt. Also los zur Post.

Suche Amiga Originalprogramme, die nicht älter als 1 Jahr alt sind. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim. Tel: 08458/2733 ab 18.00 Uhr. 100% Antwort.

Suche Spiele für C-64 u. Atari ST. Schickt Eure Liste an: Jans Mäder, Ratskamp 37, 2440 Heiligenhafen.

Suche gute Games für den Gameboy! Angebote bitte nur schriftlich und billig an: Dirk Pilz, Postfach 610441, 3000 Hannover 61. Auch Importe!!!

Suche: Jeanne d'Arc, F-16 Falcon, Their finest hout, Heroe's Quest 1, Space Quest 3 und The Colonel's Bequest. Biete pro Spiel 20 - 40 DM, für Jeanne d'Arc 15,-. Ruft 04423/6331, Michael Grübnau, Nadorster Str. 2, 2948 Schortens 1, ST.

Kaufe - Amiga - Originale Telefon: 07125/8544, Roland Klatt, Eichhalde 53, 7432 Bad Urach.

Biete Hardware

Verkaufe C-64 II u. 1541 II mit 120 Disks u. großer Box + Software (Bard's Tale III, Gunshio u. Times of Lore) in Originalpackung u. 1 Joystick für 400,-. Fragt nach Sven ab 18.00 Uhr. S. Stein, Jahnstr. 21, 8207 Endorf.

Verkaufe C128 + Floppy 1541 + Farbmonitor 1802 + Drucker MPS 801 von Commodore in sehr gutem Zustand. VB: 800 DM. Stefan Borst, Amselweg 10A, 8998 Lindenberg, Tel: 08381/2988

NINTENDO -- NINTENDO -- NINTENDO Konsole + Advantage Joypad + 34 Spiele m. Geheimcodes - perfekter Zustand. NP 3840 SFR - Verk. pauschal 1800 SFR -
Tel: CH 082 35168, Enrico Egli, Chesa Dragun, CH-7505 Celerina

Biete: Atari 1040 STE + Monitor SM 124 + Maus + Literatur + Abdeckhaube + Diskmonitor + Midikabel + div. anderes Zubehör für DM 1150 (Festpreis) NP: 1900 DM. Alles 7 Monate alt. Bei: 08538/704. Benjamin Resch, Unterreuthen 2, 8397 Bad Füssing.

C128 + 1571 + DR 1535 + 145 Disk. + 2 Bocen + 4 Bücher + 3 Datas. -Spiele + Joyst. VB 850,-. Tel: 06462/1793, nach 17 Uhr. Kai Priebe, In der Struth 8, 3554 Lohra-Willershausen.

Verkaufe Atari 520 STM + MV Modulatoe, SW Monitor, Drucker (SW), PD's, Spiele (z.B. Sim City usw) + Zubehör. VB. Schreibt an: Andreas Kunert, Bahnhofstraße 11, 7984 Mochenwangen.

Verkaufe Amstrad CPC 6128 + Datasette, Abdeckhauben + viel Zubehör. VB. Schreibt an: Andreas Kunert, Bahnhofstr. 11, 7984 Mochenwangen.

Biete Game-Boy mit allem Zubehör + Tetris + Tennis + Super Mario Land für 230 DM (Neuzustand). Abs: Heinz Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle-Westerc.

Verkaufe Philips-TV-Tuner AV 7300. Für jeden Monitor! Neuwertig und gut erhalten, VB 100 DM. Telefon: 07071/49431, Patrick Philippi, Hirschauerstr. 25, 7400 Tübingen.

Amiga 500 günstig inkl. Star LC-10 Drucker, Farbmonitor 1084, Mouse-pad, Originalspiele, 2 Diskettenboxen für 1500 DM abzugeben. Tel: 0203/740565

***C64* Verkaufe Datenrekorder DR 1000,** Action Replay MK6 + Zusatzdisks, 2 monate alt, Zak Mc Kracken mit Lösung, Power-Drift alles für C64. Rufe an 02603/3502 -Sehr günstig- Mario Schnatz, Emserstraße 62, 5409 Becheln.

Verkaufe Atari 1040 STM mit Originale usw. und Lynx mit California Games und Elektrocop. Ruft an: 04221/40482, Robert Gangl, Schleswiger Str. 8, 2875 Ganderkesee 2

Verkaufe C-642 mit Farbmonitor 1802 und Floppy 1541-2 und 1 Joystick Spiele Kick Off, Testdrive 2, kompl. für nur 600 oder 650 DM. Tel: 07158/9678 Danny verlangen, D. Henn, Silcherstr. 3, 7024 Filderstadt 1

Verkaufe TV-Tuner AV 7300, NP DM 200, VP DM 120, 12 Prog, Kabel taugl., AFC, für Monitor m. FBAs u. Audio-Eingang. Frank Heineke, Edelweißstr. 7, 8978 Burgberg, Tel: 08321/81330

Verkaufe C128 D mit ca. 30 Disk, Bernst.-Monitor + Bücher. Schreibt an Gerrit Viereck, Martinhagener str. 20, 3501 Zierenberg. Preis: 600 DM (super Zustand)

Verkaufe Amiga Action Replay für 120 DM. Mike Bergmann, Albtalstr. 16, 7822 St. Blasien, 07672/2687

Verkaufe Atari SC 1224 Monitor 450 DM und Atari SM 124 Monitor 250 DM, bester Zustand. Geschmeidler Andreas, Ortsstr. 4, 8966 Krugzell. Bitte Telefon angeben.

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Maus + 2 Joysticks + 20 Originale für nur 600 DM!!! Fragt nach Thomas. Telefon: 0911/444529, T. Schmitt-Glaeser, Dillenreuterstraße 86, 8500 Nürnberg 40.

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Maus + 2 Joysticks + 20 Originale für nur 600 DM!!!! Fragt nach Thomas. Tel: 0911/444529, T. Schmitt-Glaeser, Dillenreuterstraße 86, 8500 Nürnberg 40.

Verkaufe STAR LC-10C + C-64 Interface für 200-300 DM! Rene Schäfer, Heidhausener Str. 79, 4057 Brüggen 2 - Bracht, Tel: 02157/90461

Amiga 500, 1 MB, 9-Nadel Drucker, TV-Modulator, 100 Disks, 1 Joystick, Druckerkabel für 1200 DM Festpreis. Computer ca. 1 Jahr alt, Drucker 2 Monate. Tel: 02261/55713. Dennis Wenzel, Weidenstr. 63, 5270 Gummersbach.

C64 II + 1541 II + Data + Final Cardridge III + Joy + Diskbox + Disklocher + Geos 2.0 + 40 Originale (Rain. Islands) 25 besp. Disk + 40 leere + 10 Demo Disk + Input 64 (3 Ausg) + 2 C64 Hefte, NP: ca. 2000, 07151/42421, Sven Grabenschweiger, Kelterstr. 15, 7053 Kernen i.R.

Verkaufe Super Grafx (PC-Engine) mit Ghost'n Ghouls, Battle Ace. Verkaufe Supermario 3 fürs NES und ein Sega Master System. Preis VB. Suche Super Famicon Module. 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Schneider CPC 6128 m. Monitor GT65, Spielen, Disketten, Handbücher, 2 Joystick. VHB 479 DM. H. Faster, Grüne Str. 8, 2168 Drochtersen 2, Tel: 04775/215.

Amiga: Verkaufe eine 40 MB/80 MB Festplatte. Verkaufe eine 8 MB Speichererweiterung für 950,- DM. Tel: 030/6184457, Andreas Harzoune, Eisenbahnstr. 37, 1000 Berlin 36.

Verkaufe unbenutzte Sony 1 DD MFD 3,5 Disketten für Amiga, Atari etc. wegen Systemwechsel auf AT zum Preis von 12 DM (10 Stk.) + Porto. Tel: 02381/880555, 4-Player Adapt. 15 DM, Martin Hellmich, Soester Str. 15, 4700 Hamm 1.

Kickstart & WB 2.0 für alle Amigas Soft o. Hardware-Lösung auf Eprom o. Disk! Lieferbar ab sofort! Infos gegen DM 2,- in Briefmarken bei S. Moersch, Pf 1465, D-8130 Starnberg.

Verkaufe Atari 520 STM + 1 MB-Floppy SF 314, 200 vollen Disketten + Diskboxen, Mouse, Pad, Bücher, Netzteile, Lektüre, Joystick, ... Neu über 1500,- jetzt nur 900,- VB, Heiko Winkler, Grethenweg 21, 6000 Frankfurt 70.

Verkaufe Commodore Drucker MP51230 mit einem extra Farbband für 250 DM.
Dennis Schröder, Kieler Str. 254, 2000 Hamburg 54, Tel: 040/5406229, bin ab 15 Uhr zu erreichen.

LYNX in Original-Verpackung! Mit 5 Super Spielen wie KLAX, Blue L., Chip. C., Electrocop & Gates o.Z.! 2 Mon. alt 550 DM. Alles 100%! Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen. Be fast...!

Verkaufe Gameboy + Tennis + Marioland + T.M. Turtles + Puzznic + Tetris + Kopfhörer für 299.-! Tel: 0821/601766 (Philip) Tausche + verk. + suche Neo-Geo Games! Verk. Mega-Drive + 5 Top Games + Zubehör. Ph. Bergmann, Mergenthauer Weg 5, 8904 Friedberg.

Verkaufe wegen Systemwechsel: C64 II + Floppy 1541 II + Maus + Geos + The Final Cartridge II + Originale + Diskbox + 100 Disk + 10 Ausgaben von Game On!! NP: 1100 DM VB: 700 DM Tel: 07031/278235

Verkaufe CPC 464 mit TV-Modulator, Joystick und Spielen für 400 DM. Ilja Mayer, Besigheimerstr. 17, 7140 Ludwigsburg.

Verkaufe für Amiga: C. Hülsbeck's TFMX Musikprogramm für 80 DM und 1 MB Speichererweiterung für 100 DM. Beides zusammen nur 160 DM. Telefon: 0511/561753, Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Amiga 500 + 512 KB *abschaltbar mit Uhr ü SMonitor + 20 Orig. Spiele (Dungeon Master, Personal Nightmare) VB DM 1500,-, ohne Monitor DM 1000,-. Tel: 0211/412246 ab 19 Uhr, Jörn Fischer, Unterrather Str. 34, 4000 Düsseldorf 30.*

C 64 mit Floppy und Drucker MPS 803 + 50 Spieledisks mit 5 Originalspielen und 2 Leerdisks VB 650,- DM. Telefon: 07144/38017 ab 14.00 Uhr. Christian Zeller, Friesenstraße 11, 7142 Marbach 3

Verkaufe wegen Geldmangel: Atari ST M 520 + zweiseit. Floppy + Mouse + org. Elite + Literatur für 500,-DM. Tel: 08638/3990

Verkaufe C=64 II + Floppy 1541 II + Action Cartridge MKV + 2 Joysticks + 100 Disks + Box + Literatur (evtl. S/W Fernseher). VB. J. Zimmermann, Hauptstr. 6, 5429 Oberwallmenach, Tel: 06772/6326. Dringend!!!

Verkaufe C64 + 1541 + 1 Diskbox + 500 Disketten + Originale + 2 Joystick + Monitor. Preis: VB. Andreas Spies, Schneller Weg 3, 8853 Wemding. Tel: 09092/6755.

Suche Hardware

Suche Amiga 500 (ohne Monitor) mit viel Software. Alles muß 100% ok sein! Suche auch Tauschpartner für C64 Software. Mit Preisangabe an:
Jürgen Krzok, Elbeallee 13, O-1540 Falkensee.

***** Modems *** Achtung! Suche alles über Modems!** (Prospekte, Fachliteratur, Tests, Tips, Kontakte). Suche auch englische + amerikanische Computerhefte!
M. Marhold, Postfach 52, A-3402 Klosterneuburg, Ö! TN

Suche A500 mit TV Modulator o. auch ohne. Biete 620 DM und 100% Ehrlichkeit. In der Nähe von Siegen, übernehme Porto.
Andre Tischer, Eichenweg 19, 6342 Hayger 6, Call: 02773/5743. Muß 100% in Ordnung sein.

Ich suche defekten Atari 1040 STFM bei dem die Tastatur beziehungsweise Maus-Joystickport noch 100% in Ordnung sind. Ich bezahle an die 100 DM. Schreibt an Ralph Brokmann, Istorferweg 37, 4920 Lemgo/Kirchheide.

Tausche

Suche Tauschpartner für ST Software. Schickt Eure Liste an: Florian Grünhagen, Eichenweg 13, 3304 Wendeburg oder ruft an!
Telefon 05303/2664.

Suche Tauschpartner für IBM-PC, Herkules Monitor, 100%. Habe SQII, PQI, CCI, Asterix, NS, Drakkken, MM, ZM, The Duel und mehr. Schreibt an Frank Kniebel, Mutzer Heide 39, 5060 Berg. Gladbach 2.

Royal Amiga Force - Austria is looking 4 new european swappartners... 2 b in contact with the austrian hq of R.A.F. Wirte 2:
T. Hing, PO Box 36, A-5630 Hofgastein... Send disx or letters!

Habe immer die neuesten Games für den C-64. Ruft an: 04861/6464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19 in 2253 Tönning. C-64 ab 18 Uhr anrufen.

Ich habe immer die neuesten Games für den C-64. Ruft an: 04861/5464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning * ab 18 Uhr *

Suche Tauschpartner für Amiga. Ich habe: Gremlins II, J. Pond, Twintris uvm. Ich suche: only hot stuff. Send disk or write to:
F. Honerkamp, Mühlental 1, 4630 Bochum or call 0234/531342.

I'm selling'n swapping hottest stuff. To be in contact with the HQ of Royal Amiga Force write to:
T.Hing, PO Box 36, A-5630 Hofgastein... Contact me or die, earthling! OOOh-ha-ha-ha-ha

Hy Freaks! For real cool contacts, call us 0865/48906. Amiga/Amiga/Amiga! Mario Dietrich, Bergstr. 7, 8221 Anger

*** Amiga ** PC *** We've got the newest stuff on Amiga + PC *** Blacksoft *** Write to: O. Hildenbrand, Birkenweg 7, 7950 Biberach 1.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Listen an Sascha Keitel, Heinrich-Heine-Ring 9, 7500 Karlsruhe 51 oder ruft an, Telefon: 0721/884934.
*** 100% Rückantwort ***

Tausche Original Iceman, Police Quest II gegen andere Original Sierra-Spiele. Roman Adler, 8043 Unterföhring, Föhringer Allee 45, Tel: 089/9504871.

Suche C-64 Tauschpartner! Suche: Test Drive 2, Oil Imperium, Invest. habe: Batman, Pegasus Bridge, Power at Sea, Grand Prix, maniac Mansion, Battles of Napoleon ect. Write to:
R. Neubert, Waldwimmersb. St. 1, 6903 Neckargemünd.

Amiga!!! Amiga!!! Tausche Software. Call: 0581/70736 oder schreib an Matthias Könke, Stiftstr. 4, 3110 Uelzen 1. Go go go fast fast!!!

Suche Tauschpartner vom C-64. Wir haben Top-Games. Schickt Eure Liste an Torsten Schimmler, Hartmattenstraße 113, 7850 Lörrach oder Thomas Springer, Hartmattenstraße 55, 7850 Lörrach.

Tausche C64 + Floppy + Drucker + Action Cartridge + Maus + Games + Gameboy + Tetris + Marioland + Puzznic + 100 DM gegen SNK Neo-Geo + 1 Game (wenn möglich Baseball) Telefon: 05202/80879 Patrick Szajek, Dingerdisser Str. 136, 4800 Bielefeld 18

C-64: Habe Games wie Strider 2, Atomic Robokid, Transworld usw. Stand Dez. Suche: Dino Wars, Robocop 2, L. Ninja 3, Subbuteo usw. Schreibt an: Volker Balk, Reiherstr. 27 a, 4460 Nordhorn.

Amiga 500 + C64-Freaks suchen Langz. Tauschpartner. Es ist immer die neueste Software vorhanden! Schreib an: Ralf + Danies Göhringer, Panoramaweg 11, 7637 Ettenheim 6, 100% Antwort.

Suche Tauschpartner für A 500. Anrufen oder Namen und Adresse (mit Listen?) schicken. Alles an: Helge Vorburg, m., Druckerstraße 17, 2000 Hamburg 74, Tel: 040/7133109.

Tausche neueste Software für den Amiga!!! Schreibt an: Mike Stoffel, Lerchenweg 6, 4421 Reken 2. No Lamers!!! Be fast!!!

Software - schickt Eure Liste Ich habe z.B. Tennis Cup, Double Dragon II, Test Drive I+II, Kick Off I+II auf Amiga. 06057/1088, Michael Uhl, Forsthausstr. 8, 6487 Flörsbachtal 3.

Tausche Legende of Faerghail (Original) gegen Champions of Krynn oder Might & Magic II. Tel: 0234/434201 ab 14 Uhr. (für Amiga 500) Andreas Dunzig, Hattingerstraße 100, 4630 Bochum 1.

Suche Tauschpartner für Amiga!!! Tel: 07436/1213 (Michael verlangen) oder Listen an: Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten/Hossingen.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft Telefon: 06044/22770 Stefan Dietrich, Braunfelserstraße 13, 6337 Leun 5

Tausche und kaufe Computerspiele und Computerprogramme aller Art für Amiga 500. Programmlisten und Spielelisten, Disketten usw. an: Oliver Hanke, Oberholzstraße 16, D-8460 Schwandorf.

Amiga Suchen das neueste und haben es. Auch Anfänger. Call fast: 04361/8785 ab 17.00 K. Schub, Riethauser Str. 1, 2440 Neumünster

Amiga! Suche Tauschpartner für den Amiga. Anfänger sind willkommen! Tel: 07431/62832 *** be fast! *** Thotsten Gerstenecker, Am Weichenwang 35, 7475 Meßstetten 1

*** Schweiz *** Suche Tauschpartner!! Habe: Klax, Emlyn H. Soccer, Kick Off 2!! Andreas Grassl, Seebacherstr. 5, 8052 Zürich, 01/3011773, für C-64, Habe Supergames, Nur Schweiz (CH), C-64!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64. Habe Top-Games wie: Tie Break, Sim-City, Iron Lords. Schreibt an: Daniel Schober, Sautierstr. 65, 7800 Freiburg. Antwort schnell u. 100%

Suche Tauschpartner für C64. Habe Topgames (TV Sport Football, Super Off Road) usw. Tel: 0941/71173. Anrufe zwischen 18.00 bis 21.00 Uhr. 100% zuverlässig.
Bernd Maderstaufer, Guerickestr. 22, 8400 Regensburg.

A500!! Suche Tauschpartner!! A500!! Hallo!! Suche Tauschpartner für A500. Habe neueste Software!!!
Write to: Frank Munke, Geneschen 56, 4056 Schwalmtal. 1000%

Amiga! Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verkaufe außerdem Sourcecodes, ca. 200 Disketten vorhanden. Pro Diskette 3 DM. J. Spitz, Mollstraße 23, 2833 Harpstedt.

Suche Tauschpartner mit cooler Software. Schreibt an:
T.F.K., M. Reif, Postfach 1104, 8704 Uffenheim -nur Amiga-

I swap the newest pc-games (3 1/2" / 5 1/4") only 10 days old. Over 800 disks. Write to:
Karsten Giernalczyk, Grüsseler Straße 81, 5014 Kerpen. And loosers or lamers, please don't try!

Suche Tauschpartner für C64-Software (nur Disketten, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf oder Kauf. Tausche außerdem noch Demos. Schickt Listen oder Disketten an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

Amiga Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es. Auch Anfänger. Call: 0424/486691. Jörg Schrillitz, Auf der Höhe 3, 2833 Prinzhötte

Atari ST Suche Tauschpartner für Public Domain! Liste: Marcel Nimführ, Kinzerpl. 10/1/2, A-1210 Wien Austria

Ich tausche Games auf dem C-64. Habe Top-Games. Liste an: Gregor Safronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

Habe und suche die neuesten Games für den C-64. Ruft an: 04861/5464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

Suche Gameboy + 3 Sp. und Nes + 8 Sp. + Nes Max gegen Mega Dr. (+1 Sp.). MD kann auch optisch defekt sein, aber 100% funkt. Tel: 0711/803731 (ab 18h, Stavros verlangen). S. Papadopulos, Freihofstr. 35, 7000 Stuttgart 40.

****Hallo Leute, wollt Ihr Geld?**** Schickt mir viele gute Disketten f. den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inkl. ein paar DM pro Disk, je nach Qualität. An. R. Merkle, Jahnstr. 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

Software - schickt Eure Liste Ich habe z.B. Tennis Cup, Double Dragon II, Test Drive I+II, Kick Off I+II auf Amiga. 06057/1088, Michael Uhl, Forsthausstr. 8, 6487 Flörsbachtal 3.

Amiga! Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. ausserdem Sourcecodes, ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DN. J. Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpstedt.

Suche Tauschpartner für C64-Soft (nur Disks, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf oder Kauf. Tausche außerdem Demos. Schickt Listen oder Diskette an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

Ich tausche Games auf dem C-64. Habe Top-Games. Schickt Liste an: Gregor Safronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

****Hallo Leute, wollt Ihr Geld?**** Schickt mir viele gute Disketten für den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inklusive ein paar DM pro Diskette, je nach Qualität. An: R. Merkle, Jahnstraße 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

Verschiedenes

SPOTTBILLIG EINKAUFEN Waren aller Art und Neuheiten-Tausende DM sparen! Sogar Gratismuster erhältlich! EXTRA: So verdienen Sie viel Geld mit diesem Wissen. Info gegen frankierten Rückumschlag von: M. Pekic, "Geheimtip Selbstimport", Jordanstraße 51, 6000 Frankfurt/M90!!

Bis zu 100,- DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen frankierten Rückumschlag von: M. Pekic, Kennwort:"Bis zu 100 DM", Jordanstraße 51, 6000 Frankfurt/M 90!!

TOP NEBENJOB Willst Du 1000 DM oder mehr von zu Hause aus verdienen? (monatlich) Auch für Jugendliche gut geeignet. Informationen gegen 10 DM Vorkasse bei: D. Miszewski, Schützenstraße 78, 4030 Ratingen 1.

Der C&V-Bote!!! Das Super Paper-Mag für alle Computer-Fans! Ausgabe 1/91 mit Postspielvorstellungen, einem Report über einen netten Besuch uvm. Exemplar gegen 2.-DM bei: C&V-Redaktion, Michael Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen.

Verkaufe ASM's: Von Juni 1987 bis Mai 1990 plus Spezial-Ausgaben Nr. 2 + 4. Alle 32 Hefte für 100 DM. Tel: 04174/4309, Andreas Kybelksties, Kehrwieder 7, 2093 Stelle.

Verkaufe LYNX 200 DM, Blue Lightning, Chips Challenge je 45 DM, Gates o.Z. 30 DM, alles für 300 DM. Gameboy m. Tetris 100 DM, Batt. Set 30 DM, Quix, Super Mario, Tennis, Golf, Pinball, Alleyway, Solar ST., Fortress o. F., je 30 DM, alles für 300 DM. Tel: 09452/1653, Michael Baumgarten, Kolpingstr. 17, 8301 Langquaid.

Bis zu 100,- DM Nebenverdienst täglich! Leichte und legale Tätigkeit von zu Hause ausführbar! Info gegen frankierten Rückumschlag von G. Di Maheo, Fürst Abt Gerbert 4, 7822 St. Blasien.

Verkaufe Happy-Computer + Power Play Ausgaben 1/89 - 6/89 + 1/90 komplett für nur 20 DM + Batman t.M. (Amiga-Original) auch 20 DM, biete für Indy Adventure Original Amiga 40 DM. D. Schmitz, Kuhlenstr. 90 b, 4950 Minden.

Verkaufe diverse Zeitschriften. C64'er, ASM, Power Play, Happy Computer, Amiga Joker, Amiga DOS, Smash. Preise zwischen 2 und 6 DM. The Vigilante, Michael Wronna, Bundiswung 9 b, 2280 Westerland.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Leichte und legale, von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Info gegen frankierten Freiumschlag bei: Horst Sauer, Im Teller 13, 6000 Frankfurt 70

Habe Lösngen von Pirates / Maniac Mansion und Zak McKrackn! Je 10 DM. Stefan Schenda, Schäferholzweg 17, 4980 Bünde 1 (Tel: 05232/17273. PS: Hallo Kristof!!

WWF-Postspiel Catchen mit Zeitung, Ideenfreiheit, Kampfbericht und vieles mehr. Kleiner Rundenbeitrag. Regeln für 1 DM Porto: San Tamm, Waldstr. 46, W-2206 Sparrieshoop

Suche defekte Joysticks!!! Zahle gut. Habe auch neueste Soft auf Amiga. Schreibt an Karl Christian Landl. PF 38, A-4470 Enns, Austria. Antworte 1000%

IBM* *ATARI ST IBM: Verkaufe Test Drive 2 für DM 30. ST: Verkaufe G-Data Soundsampler III Maxi Plus für DM 100. Henner Hucker, Bodelschwinghstraße 395, 4800 Bielefeld. Telefon: 0521/446816.

Suche CD mit der Musik zu Future Wars oder zumindest jemanden, der sie mir kopiert. Bitte schickt mir ein Preisangebot an: Peter Berger, Polostr. 10, 2000 Hamburg 52

Zu verkaufen 49 ASM 80.-, 6 64'er 10.-. 13 Amiga 20.-. 22 Power Play 20.-, 22 C+VG 10.-, 9 CN 10.-, 22 Happy C. 25.-, 4 Public D.S. 5.-, 3 Smash 5.-, 5 ACE 5.-, 32 Mein Home-Computer 35.-, insgesamt 177 Hefte für 200,-. Telefon: 00411/8654667 ab 18.00 Uhr, Patrick Werner, Im Ebnert 17, CH-8427 Rorbas.

Wahnsinn! Verkaufe ASM-Ausgaben 1/88 bis 12/90 und Special 1-8 alle für DM 100,-! 100% ok. Schreibt oder ruft an: Markus Hopp, Mozartstraße 27, 8882 Lauingen oder Telefon: 09072/5224.

**** PC-ENGINE ** PC-ENGINE **** Verkaufe über 50 Tips und Tricks für die Engine. Alles zusammen für 15 DM (incl. Porto). Andreas Lösch, Köglergasse 11, 8714 Wiesentheid.

10 neue 3,5 DD Disketten + Etiketten, 100% Error free, für 8,90 DM! Keine Großbestellung nötig! Adresse der deutschen Firma gibt's für 6 DM bei: P. Jurg, Berliner Ring 30, 7550 Rastatt.

Eagle Mailbox System 040/7101387 / 24h online / Sierra-Ecke / MS-DOS Sound-Ecke / PD-Soft / online Games / Grafik-Ecke / Viren-Ecke / etc .... 040/7101387, Kizina, Blangwiesen 5, 2000 Willinghusen.

Suche (A) D&D Rollenspielmodule. Möglichst billig. Angebote an: Stephan Lunden, Schulstraße 19, 2179 Wanna 1. Hi to all Amiga-Freaks.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen frank. Rückumschlag. Volker Eschweiler, Baumweg 4, 5170 Jülich.

Suche kostenlos Tips o. Lösungen f. Maniac Mansion u. Zak Mc Kraken, denn ich komm überhaupt nicht mehr weiter. Schreibt an: A. Oltmanns, Am Korsorsberg 33, 2906 Wardenburg.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for demo-disk.

Konsole kaputt? Ich kaufe defekte PC-Engine, Lynx, Nes... Tausch u. Kauf auch Mod. für Neo-Geo, Mega-Drive, PC-Eng., Master, Lynx, Nes, Geme-Boy **. Tel. Mit 18-22 U. 02872/7369, Peter Henrichs, A. alten Sportpl. 12, 4292 Rhede

PC-Engine: Sound u. Musikstücke v. Spielen, auf Marken-MC's in hervorrag. Klangqualit.! Für 10 DM + Porto (pro Cass.)! Nur. 1: Sragon Spirit + Mr. Heli; Nr. 2: Gunhed + Ninja Spirit. Tel: 069/704548, Michael Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90

Kaufe oder tausche Sega Games für das Master System. Biete pro Wrestling / World Soccer / Zillion / After Burner / suche Miracle Warrios / Golden Axe / Slap Shot / Double Dragon / Golvellios / American Baseball. Andreas Scheiber, Hauptstr. 26, 8832 Weißenburg 1.

CPC-POWER In. ist das dt. CPC-Fanzine Nr. 1. CPI bietet alles. Hardware, Software, Tests, Listings, Tips, Tricks, News, Hotline. Alles über CPC, Amstrad Plus, GX4000. CPI Nr. 6 gibt es ab 4.2. für 4 DM bei CPI, Mike Behrendt, Im Vogelsang 17, 5000 Köln 50. Get it now!!

Postspielsüchtige aufgepaßt!!! Nur noch wenige Plätze für die Postspiele Ölbaron und Tenniskönig frei. Infos gegen Rückporto bei Martin Kittel, Fr.-Asbeck-Str. 5 a, 5828 Ennepetal 13. Tolle Preise!!!

Hypergalaktisches Postspiel "Ruins of Galaxy" mit 60 Stations, Sabotage, Schilder, 3 DM/Turn. Regeln (=22 Seiten) gibts für 3 DM bei V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Raubkopien - nein danke! Ich finanziere meine neuesten Spiele mit einem Einstieg ins Ribb-Spielsystem. Info gegen frankierten (1,70 DM) und adressierten Rückumschlag DIN A5. H. Aubel, 6751 Münchweiler/Als, Kapellenstr. 23

The Legend of Blacksilver - die Ultimate Komplettlösung! Schickt einfach 5 DM (Münze im Brief) an D. Kreusser, Wichern-Str. 13, 6507 Ingelheim + Eure Adr. - Antwort garantiert!

Verk. ASM von der 1. (3/86) bis zur Ausgabe 1/91 u. Sonderausgb. Nr. 1-8 (56 Hefte, kompl.). 07191/84811, H. Krohn Am Wiesenhang 18, 7150 Backnang

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST + PC-Spielen. z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, etc. Liste 1,50 DM Rückp.: M. Koun, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto

Viele Komplettlösungen + Lösungen vorhanden! Schon ab 2 DM zu haben! Listen gegen 1 DM Rückporto bei: marek Waldmann, Bert-Brecht-Str. 11, 6052 Mülheim 2

**** Starlight Software (Amiga PD)** ** Starlight Software (Amiga PD) ** Starlight Software (Amiga PD) ** Starlight Software (Amiga PD) ** Rainer Saffethal, Fronackerstraße 55, 7050 Waiblingen.

Literatur zu verk.! Über 200 Hefte, Sonderh. von ASM, Power P., Happy, 64'er, Amiga- u. PC-Mags. Viele Game On u. Magic Disks. Ausf. Liste bei T. Dehnel, Winzer-Str. 7, O-1307 Eberswalde.

Kostenlos! Game News mit aktuellen Spieletests für Megadrive, SNK, Engine, Gameboy. Bitte adressierten z. frankierten Rückumschlag beilegen. R. Wekwerth, Talstraße 69 c, 7000 Stuttgart 1.

Helden WARTET!! Abenteuer per Post? Na klar! Als Zwerg, Elfe, Zauberer, usw! Kämpft gegen gemeine Monstren und findet Schätze oder Verderben! Mic Rasch, Drohmweg 29, W-2803 Weyhe

Verkaufe altmodisches Telespiel. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an: Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehrden 1. Tausche auch Spiele (C64)

Achtung! 64-User! Verkaufe wegen Systemwechsel 150 Disks f. C64, z.T. gute Soft, aber auch Leerdisks (Nashua, Boeder). Angebote per Telefon (alles oder nur Teil): 02867/8719, Jörg Wissing, Am Sportzentrum 6, 4284 Heiden.

ATARI 800XL: Suche Graph. Tablett, Voice-Box u. Steckmodule ZX Spectum 48K: Suche Hardware u. Software auf Kass. oder Cartridge. Angebote an: Christof Odenthal, Schopenhauerstr. 36, 7080 Aalen, 07361/33598

Verk. Grünmonitor, Fighter Bomber, Speedball, Batman/Movie alles C-64 Disk, alles VHS. Contact: 05277/368, alles virenfrei, 100% ok *** PS: Grünmon. mit 40/80 Zeichen. Stefan Hamelmann, Helderweg 7, 3470 Höxter 1.

Kontakte

Spottbillig einkaufen - Waren aller Art und Neuheiten - Tausende DM sparen! Sogar Gratismuster erhältlich! Extra: So verdienen Sie viel Geld mit diesem Wissen. Info geg. frank. Rückumschlag von M.Pekic, "Geheimtip Selbstimport", Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M.90

Bis zu 100,- DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare Tätigkeit, von zuhause aus. Info geg. frank. Rückumsch. von M. Pekic, "Bis zu 100 DM", Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M.90

*****Hi The Power-Masters*** suchen neue Kontakte auf dem C=64 * Man könnte Spiele tauschen * 100% seriös * Also ruf an unter 01829/1003 oder Stephan Schoer, Paul-Trede-Str. 4 a, 2211 Brokdorf **

Amiga Suche Tauschpartner für Amiga 500!!! Schreibt an: Jens Tiefenbach, Hirschberg 7, 6322 Kirtorf 1.

ZX-Spectrum Tauschpartner gesucht! Habe auch Adressen von deutschen Speccy-Clubs und Informationen zur Speccy Szene etc.
Contact: Michael Meyer, Demmstr. 8, 7858 Weil.

Suche mutige Postrollenspieler, die im Mittelalter zu Ruhm und Ehre im Land Looms gelangen wollen. Infos am Telephon Mo-Fr 3-5 Uhr. Es loooohhhhnt sich wirklich.
Patrick Lubbers, Weißdornweg 58, 5205 St. Augustin 1, 02241/331574.

DOUBLE TROUBLE - Der Club für alle Sega- Sega-Mega Drive und Nintendo Fans sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Double Trouble - der Club für alle Wesen!!! Telefon: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47.

Postspiel Soccer-Manager 90/91! Ausführliches Regelwerk (10 Seiten) gegen 2 DM Rückporto bei Martin Kittel, Friedr.-Asbeck-Str. 5 a, 5828 Ennepetal. Tolle Preise !!!

Hey Amiga User!!! Kaufe Software, die nicht älter als 2 jahre ist zu günsigen Preisen (nur mit Originalverpakkung). Marcus Kehl, Giesbertstr. 7, 8500 Nürnberg 50. 100% Antwort.

***** Achtung ** Legale Demogruppe sucht noch fähige Leute** -vor allem Coders, aber auch Grafiker, Spreader (nur legale + gute), Sounder usw! 6 Leute bisher vorhanden!
Kontact with Disk: A. Gerke, Auf der W. 3, 5768 Sundern 9. No illegal Stuff *Only Amiga*

Suche weiterhin neue Kontakte. Habe exzellenten Graphiker auf Amiga! Tel: 0461/64382 od. Mike Dixon, PF 2515, 2390 Flbg. 1 - An Gruppenaufbau interessiert!

ST * Suchen Grafiker, Coder im Raum Flensburg für Demo.** Contact: 0461/53514 von 18-22 Uhr, Thomas Paulsen, Echenerstr. 23, 2390 Flensburg. ST**ST (Flens rules!)

***Unicorn-PD-Club*,** der Club für alle C=64 & Amiga-User. Eigene Clubdisk, PD-Rabatte uvm. *Mitgliedschaft Kostenlos.* Infos gg. Rückporto bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Tausche und verkaufe die neueste Soft für Amiga. Schreibt an: Michael Kaufmann, Rheinstr. 54 b, CH-8443 Widnau (Schweiz)

Spieletests! Jeden Monat neu! Kostenlos! Alle Videokonsolen! Sofort die Game News bestellen! Frankierten Rückumschlag beilegen! R. Wekwerth, Talstr. 69 c, 7000 Stuttgart 1. Game News!

Suche Tauschpartner für PC! Habe Wing Commander, Budokan, Monkey Island usw. Suche Bad Blood, Rick2, Face Off und mehr. Schreibt an Carsten Nalenz, Alter Oberhauser Weg 21, 6570 Kirn.

If you are real good, call me 0865/48906! Only Amiga! Ch. Schmidt, Industriestr. 47, 8228 Freilassing 1.

Double Trouble -der Sega- Sega-Mega Drive u. Nintendo-Club der 'ne Zukunft hat: und zwar eine gute! Clubzeitung, Hotline Tricks, Beziehungen und noch vieles mehr: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Wollt Ihr bis zu 100 DM täglich verdienen? Und das noch von zuhause aus? Dann fordert mein Info geg. einen frank. Rückumschlag an bei: M. Pekic, Jordanstr. 51, 6000 Frankfurt/M. 90!!

Suchst auch Du den ultimativen Club für den Amiga? Na hier isser!!! The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1 oder Tel: 0208/870227. Info gratis!

Grafiker für Spieleprogrammierung gesucht! (Raum Westfalen). Zu melden bei The Electric Touch, Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen. Tel: 02382/63370 --- Hi to: Coma, Electron, Spice, Celtic, P.M.!

Programmierer für Demos gesucht! Gute Grafiker und Musiker vorhanden, auch Swapper willkommen! Only legal! Infos bei: André Gerke, A.d. Woort 3, 5768 Sundern 9, W-Germany! Amiga!

Amiga-User-Club! Habt Ihr Lust einem Club beizutreten? Wir kümmern uns um Eure Probleme! Schreibt an: Marc Fischer, Buchenstr. 9 a, 8311 Altfrauenhofen, 08705/743.

Die Sensation! Habe Dragonfl., Faerghail, Ultimas, Secret Of, S. Blades, Ch. o. Krynn.. (C64 + Amiga + PC) Christian Oberleitner, Grillparzerstr. 22, A-8010 Graz, Austria (+43)316339692.

Hardline (legale Crew) sucht noch mehr fähige Coder, Gfx, Sound, Swapper... die mitmachen wollen! ONLY LEGAL GUYS write to:
A. Gerke. Auf der Woort 3, W-5768 Sundern 9 --Amiga--See you...

Suche zuverlässige Tauschpartner aus dem Ausland! TPD of Death, Christen Beat, Postfach 73, CH-6370 Stans. (Liste auf Disk anfordern)

Double Trouble -der Sega- Sega-Mega Drive u. Nintendo-Club der 'ne Zukunft hat: und zwar eine gute! Clubzeitung, Hotline Tricks, Beziehungen und noch vieles mehr: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Grafiker für Spieleprogrammierung gesucht! (Raum Westfalen). Zu melden bei The Electric Touch, Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen. Tel: 02382/63370 --- Hi to: Coma, Electron, Spice, Celtic, P.M.!

Die Sensation! Habe Dragonfl., Faerghail, Ultimas, Secret Of, S. Blades, Ch. o. Krynn.. (C64 + Amiga + PC) Christian Oberleitner, Grillparzerstraße 22, A-8010 Graz,
Austria Tel.: (043)316339692.

Suche zuverlässige Tauschpartner aus dem Ausland! TPD of Death, Christen Beat, Postfach 73, CH-6370 Stans. (Liste auf Disk anfordern)

! ACHTUNG !

- **Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen**
- **Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden**
- **Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen**
- **Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt**
- **Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden**

Wir bitten um Verständnis.

! ACHTUNG !



Ländliche Bezirke der Philippinen
Grauen-Haft
Wie lebt ein Kind weiter, das mißhandelt und gefoltert wurde? Das Mord, Totschlag und Vergewaltigung an engsten Familienangehörigen erlebte? Das zusammen mit Männern und Frauen, mit Kriminellen, Terroristen, ausgebeuteten und betrogenen Kleinbauern eingesperrt war? Ein ehemaliger Marcos-Gefangener gründete ein kleines Rehabilitationszentrum für diese Kinder. In Gruppen- und Einzeltherapien versuchen hier Ärzte, Psychologen und Sozialarbeiter die Kinder z.B. von ihren zwanghaften Angstzuständen zu befreien.
BROT FÜR DIE WELT-Spenden werden benötigt, um Betreuungsmöglichkeiten auch im ländlichen Raum zu schaffen.
Postfach 10 11 42 · 7000 Stuttgart 10
Brot für die Welt
Postgiro Köln 500 500-500

Gewerbliche Kleinanzeigen

Fußballcoach-Fußball
der Extraklasse-(Postspiel), unzählige Strategie- und Taktikmöglichkeiten, 3 - 4 Seiten Bericht zu Ihrem Spiel, aktuelle Spieler
Info :
DBZ - Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

Tennismanager 91 (Amiga)

100 Turniere, Werbeverträge, Schaukämpfe, 1 - 5 Spieler, Hi-Score, Spielstände speicherbar, etc

für nur **29,- DM**

+ Porto (Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM) bei:

Simon Hellwig
Bachstr. 15 b
6520 Worms 23
06241 / 76658 17-20 h

Fußballfans ACHTUNG

Wollt Ihr euren Lieblingsprofiverein selber managen und trainieren ?

Wir helfen dabei !

0441/34442

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX 0 82 61 / 68 05

Fußball-WM (Postspiel),
6 Züge DM 28,-
Din A4 Bericht zu Ihrem Spiel, Strategie, Taktik und weiteres.
Info unter :
DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

***** VERSCHENKEN *****

können wir nichts, aber gute Preise machen. Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64, ST. Lösungshefte für viele Spiele. Viele Neuheiten auf Lager. ANRUFEN !

SOFTWAREVERSAND GEBAUER
0211/309233

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
Computerspiele

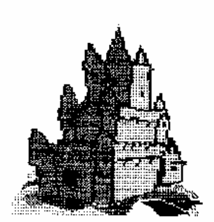
Trierer Str. 110 · 8500 Nürnberg 50
Tel: 0911/48871 · Fax: 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern. Bitte Computertyp angeben
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Golfprofi 91 (Amiga)

Originalturniere, Orig. Spieler Orig. Ausrüster, Werbeverträge Statistiken, Spielstände speicherbar, 1 - 3 Spieler, etc
für nur **29,- DM**

+ Porto (Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM) bei :

Simon Hellwig
Bachstr. 15 b
6520 Worms 23
06241 / 76658 17-20 h

Fußball-Manager,

THE FINAL für alle Amigas mit durchweg **positivem** Echo, allen Extras wie : 1 - 4 B-Liga, DFB und Eurocups, Spieler Editor, Stadionbau, Eintritt, Training, Prämien, Transfers, Statistiken, Digisound und Bilder u.s.w.

Komplett in deutsch + Anl. nur **25,- DM** + 4,- DM VK.

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 06187 / 26498

PD-SOFT für AMIGA

■ Riesenauswahl ■

(ca. 4000 Disks),
3 Katalogdisks für 7 DM
(V-Scheck/Bar/Briefm.)
oder Gratisinfo gibt's bei:

PD-SOFT-CLUB
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
Tel.: 0 20 43 / 3 45 32

ARMADA

Das Postspiel über Piraten, Gouverneure und Segelschiffe. 50 Schiffsarten, Karte, 100 Städte, 5 Charaktere, etc.

TIEBREAK

Erleben Sie die Welt des "Weißen Sports". 122 Turniere, Welt-Rangliste, Spielermeisterschaft, etc.

Infos zu beiden Postspielen für DM 1,50 bei:

WPO - Bachstr. 15 b
6520 Worms 23

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM
+ Versandkosten

Pielago Software ● Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 ● Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

C-64 CPC MSX
ATARI AMIGA IBM

- preisgünstige Programme
- schnelle Lieferung

PUBLIC DOMAIN AMIGA/IBM

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28 8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

A M I G A - P D

PHÄNOMENAL PREISWERT
VOLL VERLÄßLICH
QUANTITÄT - QUALITÄT

LISTE :
BPD
RINGSTR. 3
6702 BAD DÜRKHEIM

C-64/128 PD !
Günstig und schnell.
GRATISKATALOG 91 anfordern bei :
PD-SOFTWARE
Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht
Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211/49 10 187, 49 20 160

Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

Gewerbliche Kleinanzeigen

Wanted !

An alle Amiga-Hobby User !

Habt Ihr ein tolles Programm geschrieben, egal ob Spiel, Anwender oder sonst was ?

Habt Ihr noch ein paar schöne selbsterstellte Grafiken in der Schublade ?

Oder Eurem Amiga ein paar hörenswerte Sounds / Samples entzaubert ?

Hier habt Ihr die Gelegenheit ein paar Märker mit Euren Schmuckstücken zu verdienen. Schickt alles brauchbare an die folgende Adresse, wir werden sehen, ob Ihr Talent habt und sich was daraus machen läßt.

Also ...

Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4

Speichererweiterung

Amiga 500 (auf 1 MB mit Schalter)

DM 99,-

0441/34442

SECONDHAND - SOFT - WORLD

neu - neu - neu - neu - neu

AMIGA Originalprogramme

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

Auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

AT286/1MB RAM/20MB DD/Monitor/1Lw

schon ab **DM 1.398,-**

0441/34442

Skicup (Amiga)

8 Rennställe (Bsp. Atomic), alle Rennen der Saison 90/91, Original Topstars, Ski WM, etc für nur **29,- DM**

+ Porto (Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM) bei :

Simon Hellwig
Bachstr. 15 b
6520 Worms 23
06241 / 76658 (17-20 h)

Tennisstar (Amiga),

das Tennismanagerspiel mit über 100 Turnieren und was sonst dazu gehört **DM 25,-**

0441/34442

Suchen Sie günstige Soft- und Hardware ?

Wir suchen noch Kunden ! Warum tun wir uns dann nicht zusammen ?

Soft für C-16, C-64, CPC, PC, AM, ST/XL, Spec. + Sega.

Liste bei:

BATSOFT
Hauptstr. 66 b
2905 Edewecht

Bestellannahme 24 Std.
16 - 21 Uhr pers. unter

04405 / 7835

GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Vermietung - Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 101 87, Fax: 49 20160



KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

Tour d'Europe (Amiga)

6 Rennställe (Bsp Peugeot), Originalrennen (Bsp Tour de France) und Fahrer der Saison 90/91, etc für nur **29,- DM**

+ Porto (Vorkasse 5 DM, Nachnahme 8 DM) bei :

Simon Hellwig
Bachstr. 15 b
6520 Worms 23
06241 / 76658 (17-20 h)

* Der Radsimulator *

R.U.F. Freilassing

Amiga
Atari
C-64
XT/AT

Public Domain ab DM 0,98
Hard-& Software + Service

Gut * Schnell * Preiswert

Super Katalog gratis gegen 1.00 DM Rückporto Computertyp angeben ! !

R.U.F. Comp., Postfach 23 65
W - 8228 Freilassing

PC-Spiele, Lösungen, PC-Anwendungen, Kat-Disk 5.25" DM 2,- / 3.5"DM 4,-.
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1



Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA **ATARI ST**
PC **C64**
XL/XE **CPC**
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Dusseldorf 30
Tel.: 0211 / 49 101 87, Fax: 49 20160





KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

ATARI ST : Public Domain Software !

Bespielte 3,5" 2DD Disk ab 2,40 DM

Tolle Geschenkaktion !

Katalogdisk gratis !

Ollis PD-Versand; Goethestr. 6
W-6702 Bad Dürkheim

- Schnell + preiswert -

INTROS DEMOS SCROLLER ANIMATIONEN FÜR AMIGA !

Ab 5 DM Anfertigung von speziellen Routinen. Beatcounter, Adressverwaltung. Katalog : Disk oder Papier 3 DM

G. Engberding
Nordstr. 23
4400 Münster

KNIGHTS of the SKY

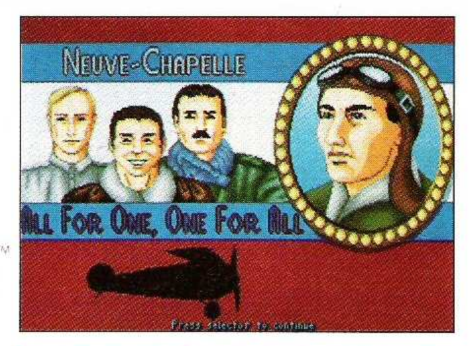
Von den Schöpfern von F-19 Stealth Fighter kommt der Flugsimulator, der die allerneueste Computertechnologie auf die frühesten Luftkampfflugzeuge anwendet. Noch gibt es keinen Radar. Keine "Fire-and-Forget"-Waffen. Keine ECMs Störer. Allein Geschick, Ehrgeiz und der Mut, sein Leben aufs Spiel zu setzen... á **la MicroProse.**

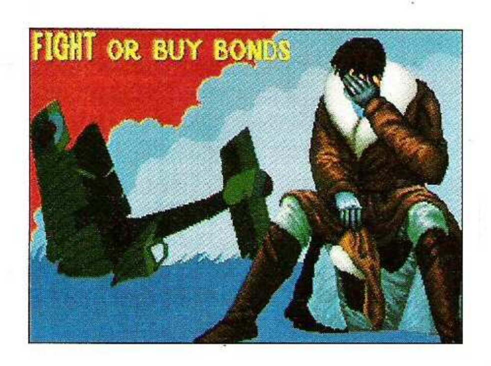
"Fur mein Land, meine Ehre, mein Leben - ein wahrhafter Ritter des Himmels, ein Knight of the Sky"

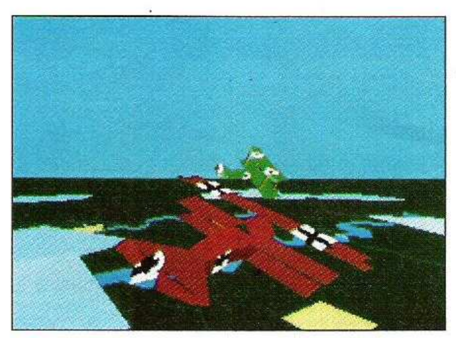
* *Fliegen Sie 20 Flugzeuge, einschließlich aller wichtigen Kampfmodelle des Ersten Weltkriegs.*
* *Navigieren Sie mit Hilfe echter Karten der Schützengräben, der Straßen, Städte Flugplätze, Flak-Geschütze und vieles mehr.*
* *Erledigen Sie Hunderte von Einsätzen in 7 Kategorien, einschließlich Bodenuntershitzung Bodenunterhutzung,Bombardierung und Luftduelle.*
* *Sehen Sie die Aktion aus 13 atemberaubenden 3-D-Perspektiven.*
* *Fordern Sie einen Freund heraus – über Modem oder direkte Kabelverbindung.*
* *Kombinieren Sie Nachrichten und Aufklärermeldungen mit Ihrer eigenen Intuition, um die 16 Männer zu jagen, deren Erfolge Ihre eigenen beeinträchtigen.*
* *In der heroischen Tradition der mittelalterlichen Ritter fordern Sie jeden davon zu einem Duell. Nur so zeigt sich, wer das As der Asse ist.*

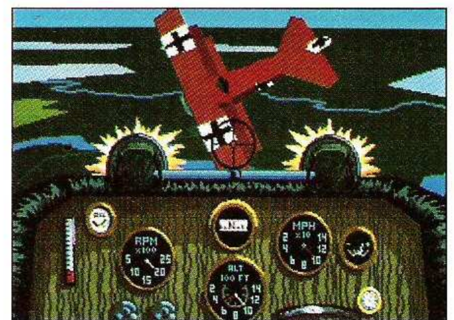
Meine Maschine pflügt durch die klare, kühle Luft über Flandern. Hier ist mein Revier, mein Reich. Ohrenbetäubend das Geräusch des Motors, schneidend der eiskalte Wind in meinem Gesicht, zum Zerreißen gespannt die Nerven... in dem Wissen, daß ich mich am Rande des Abgrundes bewege.
Die Geschoße durchlöchern die Schützengraben da unten, die Flak reißt den Himmel rund um mich auf, aber ich konzentriere mich ganz auf die Herausforderung, die mich erwartet.
Fur mein Land, meine Ehre, mein Leben - ein wahrhafter Ritter des Himmels, ein Knight of the Sky.













Hallo Freaks! **Fast sah es so aus, als hätten wir eine ernsthafte Saure-Gurken-Zeit bei den heißgeliebten TV-Spielen zu befürchten gehabt. Neuerscheiungen waren zwar zur Genüge angesagt, doch auf dem Markt ließen sich die neuen Kisten nicht blicken. War vielleicht der große Winterschlaf ausgebrochen? Oder machten die Japaner gar Urlaub?? Nichts von alledem! Verspätet, aber immer noch rechtzeitig gibt's nun neuen Stoff für die High-Tech-Spieler. Das Angebot ist zwar etwas magerer als sonst, doch dafür kann ich Euch einen echten Highlight anbieten: Den Nachfolger des Hyper-Ballerspiels CABAL!!! Alles weitere im Text!**

Michael Suck

Ich weiß, daß ich Euch jetzt den Mund schon so richtig wässrig gemacht habe, aber 'ne Weile müßt Ihr's noch tropfen lassen. Schließlich soll der Top-Act dieses Monats ja den krönenden Abschluß bilden, gelle?

So beginnen wir dieses Mal mit einem etwas unbekannteren Game namens THUNDER & LIGHTNING von der völlig unbekannten Firma Visco. Der Titel ist jedenfalls schon mal rundum gelungen – was fällt einem nicht alles bei „Thunder & Lightning" ein? Ein tolles Rollenspiel à la *Bards Tale*, ein wichtiger Zauberspruch in einem Adventure, ein Supersong von Phil Collins aus besseren Tagen? Weit gefehlt! Der Inhalt von Thunder & Lightning ist im Gegensatz zum Titel so altbekannt, daß enttäuschte Stoßsäufzer zum Himmel nicht ausbleiben können. Thunder & Lighnting ist nämlich ein wasch- und farbechter *Arkanoid*-Clone!

Für all die neu Hinzugekommmenen in diesem Metier sei erklärt, daß es sich schon bei *Arkanoid* um ein Remake eines viel älteren Spieles aus dem Jahre 1980 handelt. Das Prinzip: Ein Ball fliegt auf dem Spielfeld umher, prallt von den Banden in altbekannter mathematischer Weise ab und zerstört auf seinem Weg kleine Steinchen, die ihn ebenfalls wegschleudern. Damit der Ball den Bildschirm nicht nach unten hinaus verlassen kann, muß der Spieler einen kleinen Schläger waagerecht so bewegen, daß der Ball wieder hochgeschleudert wird. Kennt doch wohl jeder, nicht?

THUNDER & LIGHTNING von VISCO

Bei Thunder & Lightning wurde die „extended version" im Stil von *Arkanoid* nochmals remixed und quasi als „heavy fairy tale mix" wieder auf die Menschheit losgelassen. Das Ganze hat nämlich jetzt seeehr märchenhafte Züge bekommen, denn der Held des Spiels (ein fetter Chinese mit Blechpfanne (Schläger) auf dem Kopf) muß seine Freundin aus den Klauen eines fliegenden Fieslings befreien. Auf einer Übersichtskarte wird das derzeitige Level als Standpunkt zum Aufenthaltsort des Bösewichts angezeigt, nach jeweils fünf Runden ist ein Level samt Endgegner geschafft. Dafür müssen in jeder Runde alle Steinchen, manche sogar mehrmals, „abgeschossen" werden. Neben den altbekannten Extras wie Schlägerverbreiterung, Mehr-Ball-Spiel, den durchschlagenden Ball u.ä. gibt's sogar noch Neuerungen: In manchen Levels wird der Ball durch Transmitterstationen wild in der Gegend herumbefördert, Schildkröten krabbeln über den Screen und basteln neue Steine an die bereits bestehenden, und kleine, fiese Pflanzen schlucken den Ball und spucken ihn dann wieder mit ei-



nem Affentempo aus. Ganz besonders witzig: Werden die grauen Mauerblöcke getroffen, stürzen sie mit einem Affenzahn herab und können bei Berührung die Spielfigur kurz lähmen. Ebenfalls recht gelungen ist die Aufnahme der Boni: Sogenannte AFO (altbekannte fliegende Objekte) erscheinen per Schleuse auf dem Schirm, drehen eine Runde und lassen durch Berührung mit dem Ball ein Bonussymbol fallen. Warum auch nicht?

Außer den gelungenen Gags kann sich auch die Aufmachung des Spiels gut sehen lassen, gibt es doch diverse, wunderschöne Backgrounds und einen rundum gelungenen Digi-Sound. Leider kann jedoch der ganze Pepp nicht darüber hinwegtäuschen, daß Thunder & Lightning seinem große Vorbild nicht das Wasser reichen kann. Die Spielfigur steuert sich zu zäh, der Spielfluß und die Geschwindigkeit leiden unter den all zu üppig aufgemachten Screens. Und trotzdem: Angesichts der Tatsache, daß Ihr in den seltensten Fällen noch einen *Arkanoid*-Automaten zu Gesicht bekommen dürftet, könnt Ihr ruhig mal ein paar Mark investieren. Genug Spaß macht Thunder & Lightning nämlich allemal!

So, Freunde, und jetzt zu dem versprochenen Mega-Review des Mega-Games in diesem Monat! Ich will Euch ein Spiel vorstellen, bei dem Ihr alle moralischen Bedenken beiseitelegen müßt, ein Spiel, bei dem der Screen wackelt und die Feuerknöpfe innerhalb von Minuten um Jahre altern, während Euer Schweiß sanft auf das staubige Abdeckglas des Monitors fällt. Denn nun ist er da: Noch brutaler, noch schneller für noch größeren Nervenkitzel – der Nachfolger von *Cabal*! Das Game heißt vielversprechenderweise BLOOD BROS. und hat mit den *Mario Bros.* vom Inhalt und Outfit soviel gemein wie Schneewitchen mit dem bösen Wolf oder ein Rotlichtviertel mit Sitte und Anstand. Denn die Blood Bros. können nur eins: Ballern, bis die Schwarte kracht!

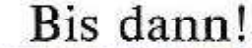
Klarer Fall, daß die Actionfeatures des ersten Teiles beibehalten wurden, auch wenn das Game nicht „Cabal II" heißt. Nicht mal auf das vielgeliebte Maskottchen, den lachenden Totenschädel mit den gekreuzten Knarren, müßt Ihr verzichten, denn Hersteller TAD weiß, was Spielerherzen lieben. Nur auf die liebgewonnen Söldner müßt Ihr verzichten, denn die wurden für den Nachfolger gegen ein unverbrauchtes Cowboy-Indianer-Paar ausgetauscht. Aber egal, ob Ihr nun den Part der Rothaut oder des Kuhtreiber übernehmt – beide rotzen aus allen Rohren. Und das nicht nur mit der alten Winchester: Diverse Extrawaffen erleichtern das Abmähen der Gegner per Fadenkreuz, ein paar „Smartbombs„ – ganz im Western-Look – runden das Angebot ab. Überhaupt ist die Szenerie diesmal ungeheuer romantisch: In den 25 Levels könnt Ihr Indianer sehen, die einen Fluß runterpaddeln, eine Büffelherde im Galopp verfolgen, große Adler im Flug beobachten und die herzliche Atmosphäre einer Westernstadt verspüren – und alles abballern! Wer sehr fein zwischen Mattscheibe und Realität unterscheiden kann, wird die Grafiken und das actionreiche Geschehen in vollen Zügen genießen. Das Game ist hammerhart und bringt auch das Blut der „Blutsbrüder" vor dem Schirm heftig in Wallung. Ohne Unterlaß wird auf die Helden geschossen; sie müssen geschickt den Schüssen ausweichen, sich verschanzen und mit gekonnten Rollen ausweichen. Unser Cowboy tut sich dabei ganz besonders hervor: Er kann sich herrlich hinschmeißen und derweil noch weiterballern!



Action pur mit dem CABAL-Nachfolger BLOOD BROS.

Blood Bros. bietet wirklich alles, was man von einem Actionspiel verlangen kann: Action ohne Ende mit höchsten Anforderungen an das Geschick und die Reflexe des/der Spieler, dazu technoreife Soundeffekte und Grafik und Animation vom Feinsten. Was will man mehr? Also, Leute, geht völlig unbelastet, relaxed und cool an die Kiste – und nehmt am besten gleich ein paar Fünfer mit!

Na, waren das keine guten Anregungen für diesen Spielemonat? Wenn's Euch nicht reicht und Ihr die Games schon durchgezockt habt, müßt Ihr Euch bis zum nächsten Monat gedulden.



Bis dann!





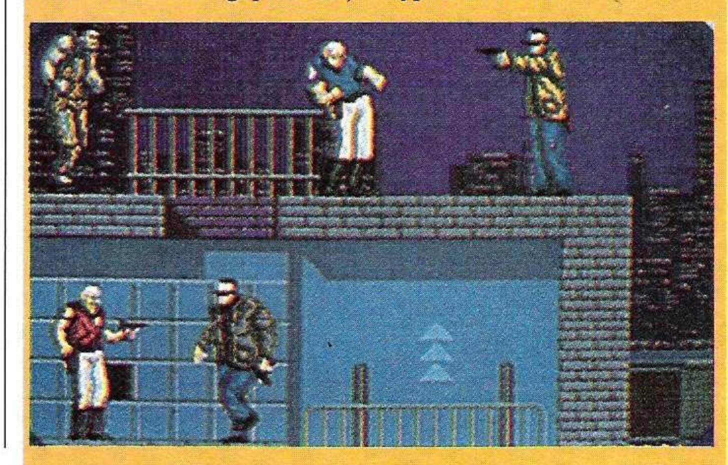
ESWAT

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64 (getestet), Amstrad, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** U.S. Gold/Sega, England, **Muster von:** Leasuresoft, 4709 Bergkamen.

CYBER-SCHROTT

Was oder wer, um Himmels Willen, soll denn „ESWAT" sein? Kommt das vielleicht aus dem norddeutschen Dialekt und heißt soviel wie „es was!" oder „ist was?"? Tja, leider geht aus der Anleitung dieser neuesten Koproduktion von SEGA und U.S. GOLD nicht hervor, was dieses Wort bedeuten soll. Soweit ich mich erinnern kann, gab's bei der Automatenfassung des Games 'ne Erklärug für diese Abkürzung, aber die ist wohl im Zuge der Umsetzung verlorengegangen. Eines ist jedoch klar: Bei Eswat ist 'ne ganze Menge los. Getreu dem offensichtlichen Vorbild *Robocop* versetzt Eswat den Spieler in eine total kaputte Welt irgendwann zu Beginn des nächsten Jahrtausends, wo Ihr als gestresster Cop die Straße wenigstens einigermaßen von zwielichtigen Elementen sauber halten müßt. Euer Ziel ist es dabei, auf der Karriereleiter möglichst weit nach oben zu fallen. Je mehr Gangster Ihr killt, desto höher wird von Level zu Level der Rang, den Ihr bekleidet. Irgendwann bekommt Ihr so die beliebte Weißblechrüstung und dürft Euch einen Eswat nennen – goil, ne?

Die tolle Befriedigung isses irgendwie nicht, von Sega die Auszeichnung als Super-Cop zu bekommen, doch wie sagte schon der große Konfuzius: „Der Weg ist das Ziel". Recht hat der Knabe! Der Weg ist allerdings mit übelstem Gesocks gepflastert, das durch das ruckelige Horizontal-Scrolling ohne Ende auf den Screen befördert wird. Die Typen ballern aus Fenstern, verstecken sich hinter Ölfässern, Dächern und kommen mit Skateboards angesprungen. Diese Hindernis-Spring-Duck-Dich-Spiele dürfte jeder kennen – *Shinobi* ist ja wohl ein Begriff. Bei Eswat spendiert Sega darüber hinaus noch einige knackige Endgegner, die irgendwie gar nicht in die Szenerie passen. Oder wie soll man diesen King-Kong-Typen deuten?





Sei es, wie es sei, wichtiger als der Plot ist wohl der Spielablauf und das Outfit des Games – und da haben die Konvertierer ganz kräftig in dieses dampfende Zeug gegriffen, das so übel riecht. Schon die Hintergrundgrafiken sind bei allen drei getesteten Versionen eine Katastrophe: Müde Stricheleien ohne jede Farbgebung gehören zur öden Staffage der Levels. Noch herber wird's bei den Sprites, die leicht gehbehindert durch die Gegend laufen und irgendwie ganz schön blind herumballern. Am aggressivsten werden die Typen auf dem Amiga, wo echt der wüste Punk abgeht. Auf dem ST wird's schon etwas gemächlicher, und bei der C-64-Fassung kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß die Gagster schon in Rente gegangen sind. Es ist wohl logisch, daß bei dieser abartigen Animation die rechte Spielfreude erst gar nicht aufkommen kann, denn Abwechslung, Spannung oder gar Action wird bei diesem trägen Geschehen völlig unmöglich. So richtig abgerundet wird dieses flopverdächtige Spiel durch den durchschnittlichen Sound, der aus den Lautsprechern aller drei Systeme erklingt. Auf dem Amiga wurde mit alten Istrumenten herumgepfuscht, der ST wird nur mit seinem internen Blechsound ohne jede Samples bedient, lediglich beim C-64 kann man der Titelmelodie einen gewissen Reiz abgewinnen.

Bei soviel Mängeln kann man eigentlich nur zu einem Schluß kommen: Eswat wurde husch- husch produziert, um ja noch das Weihnachtsgeschäft mitzunehmen. Aber das war ja wohl nix... ■

Michael Suck

(Amiga/Atari ST/C-64)	
Grafik	3 3 5
Sound	5 5 7
Spielablauf	2 3 2
Motivation	2 2 2
Preis/Leistung	3 3 3



THE WINNERS ASM 12/90

Der Hitline-Einsender Michael Schoch aus 8884 Höchstadt/Donau kann sich auf den Philips-CD-Player freuen. Glückwunsch.
Mit UBI-SOFT gewannen: Sebastian Skarupke, 6500 Mainz (Video-Rekorder); Hans-Martin Hepp, 4600 Dortmund (10 Spiele) und Michael Trapp, 3500 Kassel (5 Spiele).

Gesammelte Werke ASM 2/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic Robo-Kid	01/91	76	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Blade Warrior	01/91	68	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
Car-Vup	01/91	137	Blickpunkt
Century	01/91	74	Action
Conflict	01/91	136	Strategie
* Covert Action	01/91	41	Adventure
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Crime Time	01/91	84	Adventure
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Football Simulation	01/91	98	Sport
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Heatseeker	01/91	90	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Ingenio-Lernsoftware	01/91	30	Anwender
Ivan „Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
* MIG-29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Narco Police	01/91	136	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
No Exit	01/91	94	Action
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
* Panza Kick-Boxing	01/91	138	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
* Speedball II	01/91	16	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Street Hockey	01/91	12	Sport
Strider II	01/91	134	Action
* Superskweek	01/91	92	Action
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
The Final Battle	01/91	133	Adventure
* The Power Pack	01/91	66	Sport
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
Ultima VI – Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Venom Wing	01/91	82	Action
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
* Wonderland	01/91	6	Adventure
Xiphos	01/91	70	Action
* Z-Out	01/91	??	????

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Klaus Segel (cruiser), Ulrich Mühl (uli), Hans-Joachim Amann (hja), Eva Hoogh (ev), Sandra Alter (sat), Matthias Siegk (mats), Torsten Oppermann (top)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Dirk Fuchser (df), Paul Rigby (pr), Michael Umbach (mrm)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann, Klaus Segel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Heyn (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Die Bankverbindung finden Sie auf Seite 164.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



SPECIAL OFFER: 4 YOUR EYES

Rolling Stone	20 Years of Rock	117 min.	25,–	Best.-Nr.: V 01
ABBA	Video Hits	54 min.	35,–	Best.-Nr.: V 02
AC/DC	Let there be rock	94 min.	39,–	Best.-Nr.: V 03
Bee Gees	Best of live	106 min.	39,–	Best.-Nr.: V 04
Beatles	Compleat	115 min.	39,–	Best.-Nr.: V 05
The Cure	Staring at the sea	82 min.	39,–	Best.-Nr.: V 06
David Bowie	Glasspider Complete	105 min.	39,–	Best.-Nr.: V 07
Deep Purple	Scandinavian Nights	100 min.	39,–	Best.-Nr.: V 08
Dire Straits	Alchemy live	90 min.	39,–	Best.-Nr.: V 09
Depeche Mode	Strango too	30 min.	35,–	Best.-Nr.: V 10
Depeche Mode	Live HH	75 min.	39,–	Best.-Nr.: V 11
Eurythmics	Live Australia	90 min.	25,–	Best.-Nr.: V 12
Genesis	Mama Tour live	102 min.	39,–	Best.-Nr.: V 13
Iron Maiden	Maiden England	95 min.	39,–	Best.-Nr.: V 14
Led Zeppelin	The Song remains the same	127 min.	39,–	Best.-Nr.: V 15



& EARS ONLY!



Madonna	Immaculate Collection	55 min.	39,–	Best.-Nr.: V 16
Marillion	Live Loreley	90 min.	39,–	Best.-Nr.: V 17
Motörhead	Live Toronto	55 min.	25,–	Best.-Nr.: V 18
New Kids on the block	Step by Step	50 min.	39,–	Best.-Nr.: V 19
Peter Gabriel	Points of View (live)	85 min.	39,–	Best.-Nr.: V 20
Pink Floyd	Delicate Sound	96 min.	39,–	Best.-Nr.: V 21
Pink Floyd	The Wall	95 min.	35,–	Best.-Nr.: V 22
Phil Collins	Seriously live Berlin	165 min.	39,–	Best.-Nr.: V 23
Queen	Live Wembley	75 min.	39,–	Best.-Nr.: V 24
Sweet	Ballroom Blitz	60 min.	39,–	Best.-Nr.: V 25
Rolling Stones	In the Park	53 min.	39,–	Best.-Nr.: V 26
Rolling Stones	25 x 5	130 min.	39,–	Best.-Nr.: V 27
Scorpions	World Wide live	75 min.	39,–	Best.-Nr.: V 28
U2	Under blood (live)	60 min.	39,–	Best.-Nr.: V 29
Tina Turner	Break every rule	60 min.	25,–	Best.-Nr.: V 30



JOINT VENTURE



Bestellungen der Video's an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung" 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

FEBRUAR

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
2	7	Pang	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
3	1	Transworld	PC/Amiga/ST	Starbyte
4	3	Invest	Amiga/ST/PC	Starbyte
5	5	Cadaver	Amiga/ST/PC	Image Works
6	4	Puzznic	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
7	11	Loopz	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/MSX/Spec./NES	Audiogenic
8	15	Simulcra	Amiga/ST	Hewson
9	13	The Immortal	Amiga/ST	Electronic Arts
10	8	Wild West World	Amiga/ST/PC	Software 2000
11	–	Robocop 2	Amiga/ST/Amstrad- u. C-64-Cart./Spec.	Ocean
12	17	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
13	6	Paradroid '90	Amiga/ST	Hewson
14	–	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
15	–	James Pond	Amiga/ST	Millennium
16	–	Wonderland	PC/Mac	Magnetic Scrolls
17	–	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
18	–	World Championship Soccer	Amiga/ST	Elite
19	9	Sim City	Amiga/ST/PC/C-64/Mac	Infogrames
20	19	Gremlins 2	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Elite

Top Five PC

1	Wonderland	Magnetic Scrolls
2	Wing Commander	Origin
3	Transworld	Starbyte
4	Silent Service II	MicroProse
5	Invest	Starbyte

Top Five C-64

1	Pang	Ocean
2	Puzznic	Ocean
3	Loopz	Audiogenic
4	Klax	Domark
5	Robocop 2	Ocean

SIMON JEFFERY wurde 1964 in Cornwall geboren. Da er sich von je her für das Studium der Tierwelt interessierte, besuchte Simon die Uni und erwarb ein Diplom. Sein erster Job führte ihn nach Griechenland, wo er als Meeresbiologe arbeitete. Seit Oktober 1987 ist Simon Jefferey nun bei ELECTRONIC ARTS, wo er den Job des P.R.-Managers innehat.

E.A.-TOP TEN
1. PowerMonger
2. John Madden Football
3. Indianapolis 500
4. Populous
5. Hard Nova
6. PGA Tour Golf
7. The Immortal
8. Stormovik
9. Magic Fly
10. Deluxe Paint (ST)

SIMON'S TOP FIVE
1. Elite
2. Lords of Midnight
3. Sim City
4. Wizball
5. Knightlore

Top Five Amiga

1	Indianapolis 500	Electronic Arts
2	Pang	Ocean
3	Simulcra	Hewson
4	Loopz	Audiogenic
5	Transworld	Starbyte

Top Five ST

1	Simulcra	Hewson
2	Cadaver	Image Works
3	Pang	Ocean
4	Invest	Starbyte
5	The Immortal	Electronic Arts



Die Shots verraten es. Links die selbstbewußte Cosmopolitain-Leserin, daneben der coole Stern-Leser und ganz rechts der treue ASM-Leser Heinz-Rudolf Rodewohl (bereits seit '86 dabei und kein bißchen mürbe).

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE". Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg







Deckel auf – Karte rein! Und schon habt Ihr Euren Amiga 500 um satte 512 KB getuned. Mit dabei: Eine akkugepufferte Hardware-Uhr (abstellbar) und das irre Rollenspiel NEUROMANCER. Zugreifen beim ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,–**

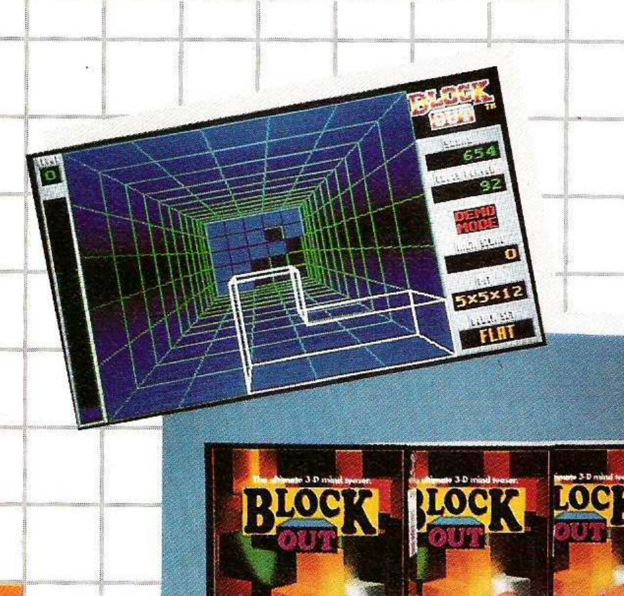
Bestellnummer: M 100

Zocken wie in der Spielhalle könnt Ihr nun mit dem MULTIFUNCTION JOYSTICK! Joyboard mit einstellbarem Autofeuer, integrierten Paddles u.v.a.m.. Beste Microschalter-Qualität. Für Atari, ST, Amiga, C-64.

39,95

Bestellnummer: M 200





BLOCK OUT – den „3 D-Tetris"-Hammer gibt's bei uns für IBM-PC (5,25- und 3,5-Zoll-Discs), Amiga und ST. Der Preis:

49,95

Bestellnummer M 400

Irres Fliegen – tolles Angebot: Den Klassiker JET gibt's nun komplett mit der Scenery-Disc JAPAN bei ASM für

49,95

Bestellnummer: M 300

Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



10/87



11/88



12/88

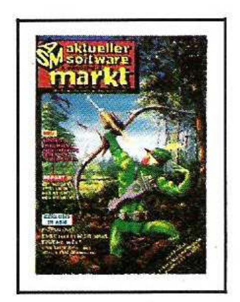


1/89

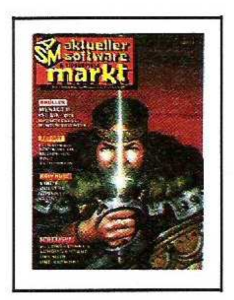


2/89

3/89



4/89



5/89



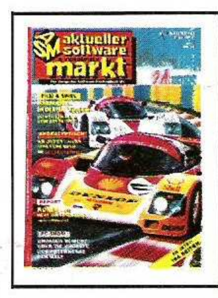
7/89



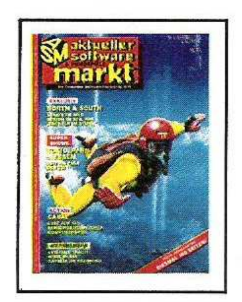
9/89



10/89



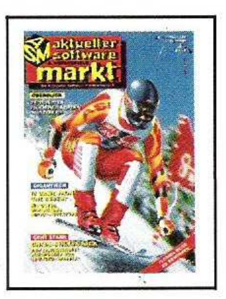
11/89



12/89



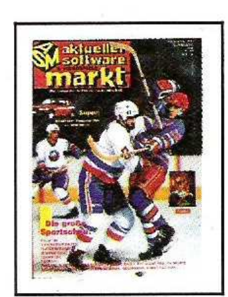
1/90



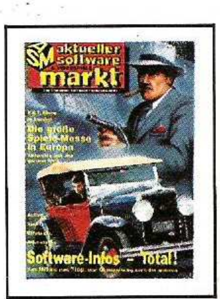
2/90



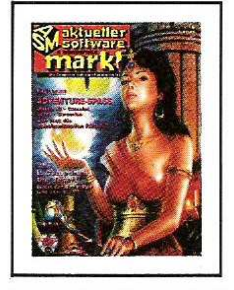
3/90



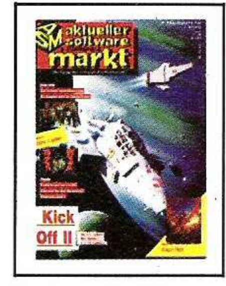
4/90



5/90



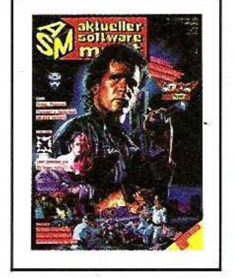
7/90



9/90



10/90



11/90



12/90



1/91

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (0 53 24) 20 01.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (0 23 23) 4 30 22.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 5 28 00.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

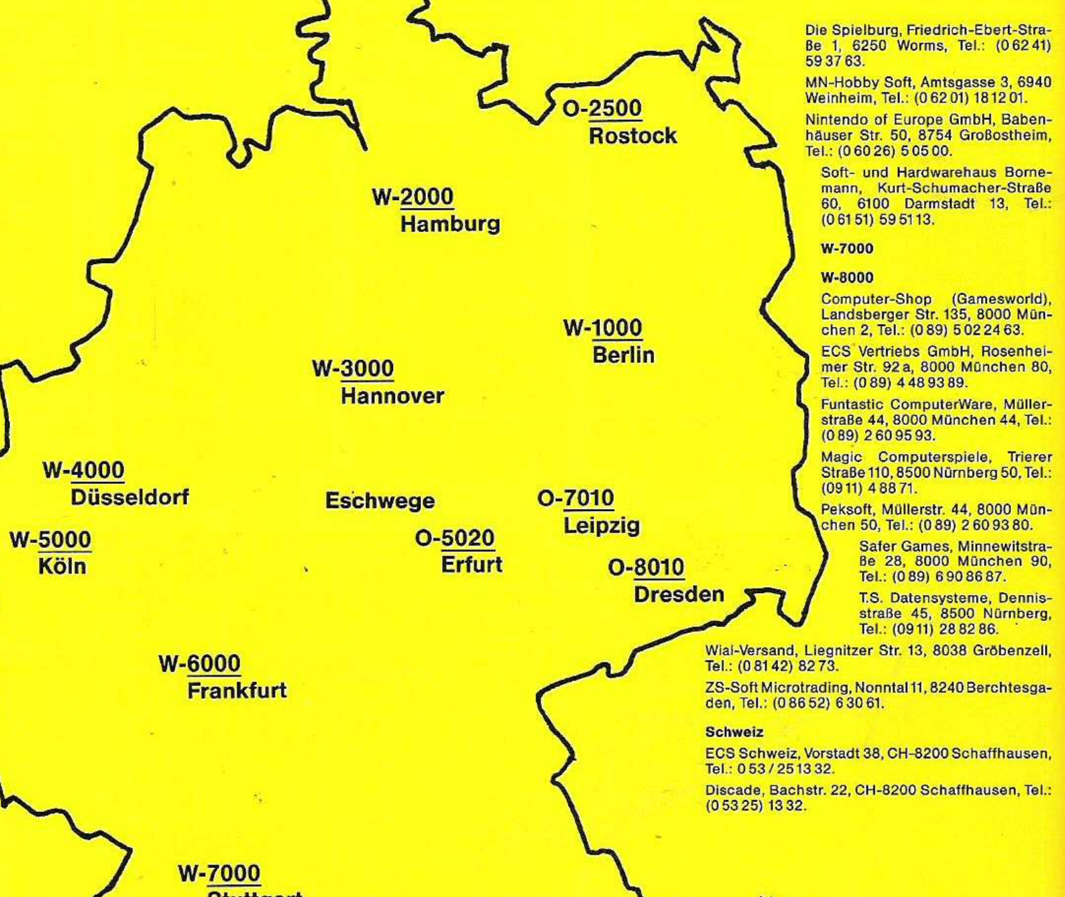
W-6000

Konami (Europe) GmbH, Berner Straße 77, 6000 Frankfurt 50, Tel.: (0 69) 5 07 61 68

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Inserentenverzeichnis



Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuser Str. 50, 8754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 5 05 00.

Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Straße 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (3/91) erscheint am 22.02.1991!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


MAGIC BYTES